

Official **PlayStation** *№5 '98* *РОССИЯ*

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Final Fantasy Tactics

Gex: Enter The Gecko

В номере:

SPAWN

Power Soccer 2
Megaman Legends
Bust A Move 3DX
Batman & Robin
Dead or Alive
Medievil
Poy Poy
Xenocracy
Kula World
Motorhead
Beast Wars
Jet Rider 2
Pitfall 3D
Dark Omen
Spawn: The Eternal
X-Men: Children of The Atom

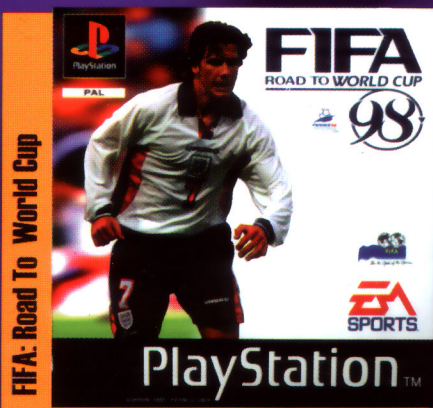


0 005040 3

бука



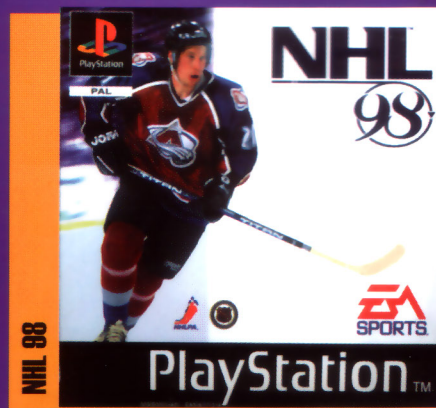
ELECTRONIC ARTS™



FIFA: Road To World Cup



Die Hard Platinum



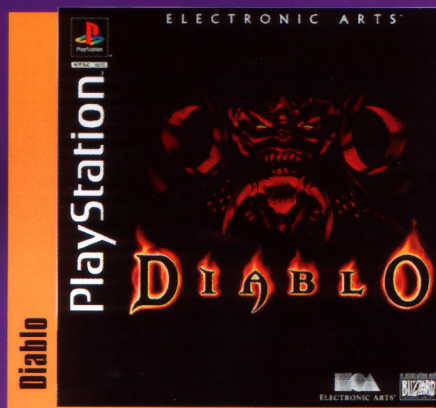
NHL 98



Need For Speed 3



Test Drive 4



Diablo

Лучшие игры от Electronic Arts для PlayStation

Спрашивайте в магазинах:

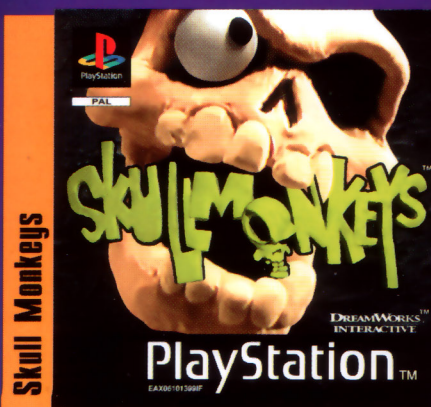
- "Игромания"
- м. Рязанский пр-т, Торгово-пешеходный комплекс, Рязанский пр-т, 46, крп. 3 т 379-6827-
- "GameLand"
- с/к "Олимпийский", 8-й подъезд, м. Проспект Мира-ул. Новый Арбат, 15, м. Арбатская-
- Сеть магазинов "Битман"
- Сеть магазинов "Денди"
- Сеть магазинов "Союз"
- Сеть магазинов "Электрический Мир"
- "Зенит"
- м. Сокольники, Сокольническая пл., 4
- Сеть магазинов "Диал Электроникс"
- т.917-0022



Soviet Strike Platinum



Croc



Skull Monkeys



Theme Hospital

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию БУКА
т 111-5156, ф 111-7060, E-mail: buka@dol.ru WEB: www.buka.com



ブシロ



BUSHIDO BLADE™



ブシロ

SQUARESOFT®

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

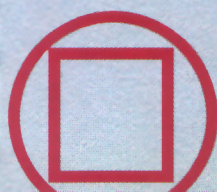
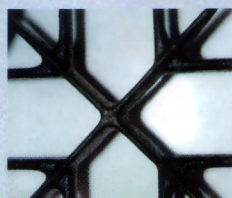


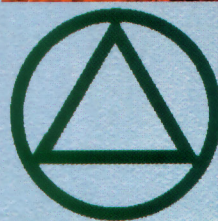
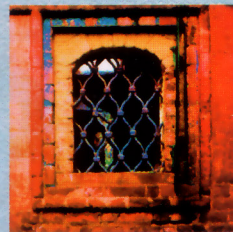
Official PlayStation™

№5 (4) Маї '98



НОВОСТІ 6	НОВИЙ Beast Wars Transformers 20	
СКОРО Dead or Alive 10	НОВИЙ Power Soccer 2 28	НОВИЙ Batman & Robin 32
СКОРО Medevil 14	НОВИЙ Spawn: The Eternal 22	НОВИЙ Motorhead 34
НОВИЙ Poy Poy 18	НОВИЙ Scul Monkeys 17	НОВИЙ Xenocracy 31
	НОВИЙ Megaman Legends 24	НОВИЙ Kula Wor 35
		НОВИЙ X-Men: Children of the Atom 36

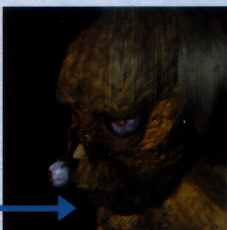




ОБЗОР

Dark Omen

38



**ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА**

Gex: Enter the Gecko

70



СПИСОК ИГР

Beast Wars	20
Bust a Move 3DX	43
Brahma Force	85
Batman & Robin	32
Dead or Alive	10
Dark Omen	38
Deathtrap Dungeon	87
Diablo	84
Final Fantasy Tactics	52
Final Fantasy VII	68
Jet Rider 2	44
Gex: Enter the Gecko	70
G-Police	86
Gran Turismo	48
Grand Theft Auto	87
Kula World	35
Lost Vikings 2	86
Medievil	14
Megaman Legends	24
Motorhead	34
Need for Speed 3	50
One	84
Poy Poy	18
Power Soccer 2	28
Pitfall 3D	46
Rapid Racer	87
Skull Monkeys	17
Spawn: The Enternal	22
Shadow Master	86
Tekken 3	84
Vandal Hearts	85
Xenocracy	31
X-Men: Children of the Atom	36

ОБЗОР

Bust a Move 3DX

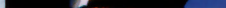
43



**ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА**

Final Fantasy VI
(Chocobo)

68



КОДЫ

84



ОБЗОР

Jet Rider 2

44



ОБЗОР

Pitfall 3D

46



АКСЕССУАРЫ

Multi-tab

G-con45

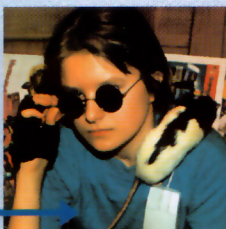
MadKatz

88



ПИСЬМА

92



ОБЗОР

Gran
Turismo

48



**ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА**

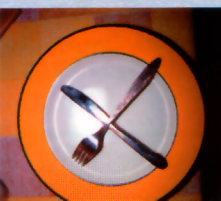
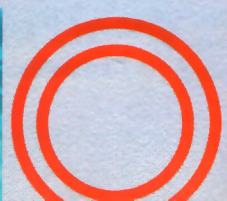
Final Fantasy
Tactics

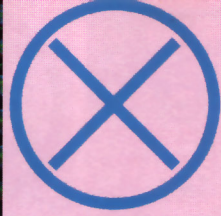
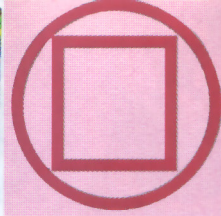
52



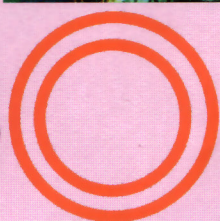
**В ЭТОМ НОМЕРЕ:
ГАЛЕРЕЯ**

**MEDIEVIL
NEED FOR
SPEED 3**





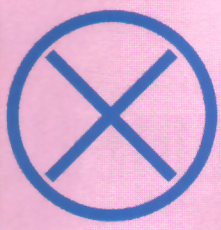
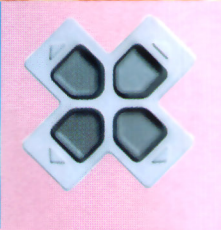
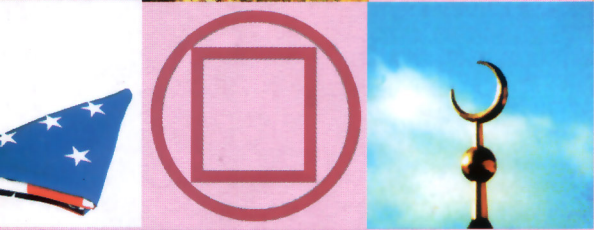
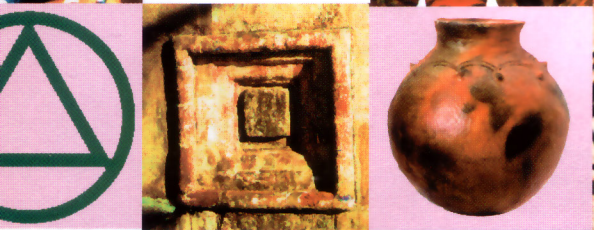
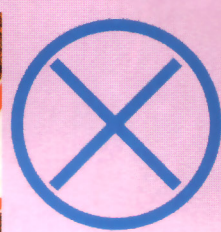
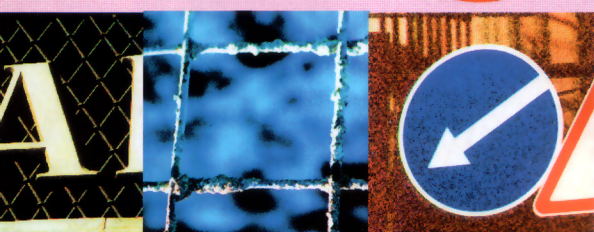
НОВ



СТИ

TOKYO

GAMESHOW'98



В конце апреля этого года в столице Японии, Токио, прошла грандиозная выставка игр. На ней было представлено просто огромное количество новых игр, которые поступят в продажу в ближайшие полгода. Стоит отметить, что более 60% продемонстрированных на этой выставке игр были заявлены к выходу на платформу PlayStation, а это ни много ни мало, более 200 различных проектов. Несомненно, большинство из них так и останется у себя на родине, и об этом никто не пожалеет, но были среди них и такие игры, которые смогут заинтересовать буквально каждого игрока. О них-то мы и решили вам рассказать.

Крупнейший и самый популярный стенд на выставке принадлежал известному издательству Square, прославившемуся своими потрясающими ролевыми играми (Final Fantasy 7) и

Токийский выставочный центр



Церемония открытия выставки

драками (Tobal, Bushido Blade). Эта компания, чьи игры за пределами Японии издает, как правило, сама Sony, представила сразу несколько впечатляющих проектов для нашей приставки. Наибольшее внимание посетителей и прессы вызвала приключенческая игра **Parasite Eve**, которая поступила в продажу через неделю после окончания выставки. Над созданием этой игры трудились лучшие силы компании, в результате чего нам посчастливилось получить, наверное, одну из самых красивых игр для игровой системы PlayStation. В этом произведении, сюжет которого основан на популярном в Японии фантастическом романе, нам посчастливится на время стать детективом по имени Aya Brea. Эта молодая женщина только что поступила на службу в полицию Нью-Йорка и сразу оказалась в центре событий. На Землю напала таинственная раса пришельцев, и вашей задачей станет предотвратить воплощение их коварных планов. По своему виду **Parasite Eve** многим напоминает знаменитый Resident



Экспозиция выставки

Evil. В этой игре используется та же перспектива на происходящее, похожие декорации и похожие монстры. Но, в то же время, разница между этими играми есть. Все дело в том, что Square, в лучших своих традициях, вплела в приключенческую игру и некоторые моменты своих RPG. Во-первых, бои с монстрами происходят теперь в псевдошаговом режиме — на манер Final Fantasy 7. Однако если в FF на протяжении всего боя ваша команда стояла неподвижно, в PE главная героиня вольна «гулять» по полю боя, куда ей заблагорассудится. Таким образом можно уклониться от атак мон-

BUSHIDO BLADE 2



бой Tobal 2 и выглядела достойно, хотя и не лучше третьего Теккена. Немного расстроило появление почти законченной приключенческой игры **Soukaigi**. Создалось такое впечатление, что ее разработчики захотели слишком многого от PlayStation и не смогли это воплотить в жизнь. Однако от дальнейшей критики мы пока воздержимся, так как на момент написания этой статьи данная игра все еще находилась в разработке. На этом позвольте закончить со Square и перейти на не менее интересный стенд — Namco. И хотя на нем была представлена только одна игра



BUSHIDO BLADE 2

добавляет использование высококачественных видеозаставок. В общем, посмотреть здесь есть на что. Второй игрой, которая привлекла наше внимание, стало трехмерное приключение/RPG **Brave Fencer Musashiden**. В отличие от **Parasite Eve**, данное произведение было более радикальным отходом Square от своих стандартов. Во-первых, вся игра происходит в реальном времени, а во-вторых, в полностью трехмерном мире. Мир этой игры красочен и привлекателен, — одним словом, стоит дожидаться июля и поиграть в это самим. Пока же мы просто назовем эту игру «многообещающей». Особо теплых слов мы решили удостоить продолжение **Bushido Blade**, в которое вы, наверное, уже успели поиграть. Тем не менее, для тех, кто этого еще не сделал, сообщаем: такого файтинга вы еще не видели. Игровой процесс в этот раз стал более доступным и интересным, а режим игры против компьютера — наиболее продуманным из всех драк, которые сегодня имеются в продаже. Еще один проект Square в жанре драк — полностью трехмерный по виду и содержанию файтинг **Ehrgeiz** от создателей Tobal'a — также был показан на этой выставке. И хотя до момента выхода этой игры на PlayStation пройдет еще немало времени (игра появится не раньше конца этого года), уже сегодня можно сделать вывод, что нас ждет еще один нестандартный продукт от Square. Все дело в том, что ее создателям

удалось совместить в одной игре свободу передвижения по нестандартным уровням в стиле **Bushido Blade** со скоростью и разнообразием драки в стиле Tekken. Графически же эта игра напоминала со-

BUSHIDO BLADE 2



для PS (Tekken 3), то, что было продемонстрировано на игровых автоматах, буквально заставило нас потерять дар речи. Все дело в том, что Namco в очередной раз совершила революцию в жанре стрелялок с пистолетом, представив продолжение популярного **Time Crisis**'а. В нем, в отличие от первой игры серии, вам посчастливится сыграть одновременно вдвоем, причем без потери всего того, чем славился **Time Crisis**. В версии для игровой приставки, которая поступит в продажу не раньше начала следующего года, этот аспект игрового процесса будет воплощен в жизнь путем деления экрана пополам. Таким образом, нас в очередной раз ждет великолепная стрелялка, аналогов которой просто нет. Другим «сюрпризом» от Namco стало долгожданное продолжение **Soul Edge**, которое поступит в залы игровых автоматов под именем **Soul Caliber**. Как конкретно будет играть это произведение, пока не ясно, однако графически этот проект выглядит просто превосходно. А так как **Soul Caliber** сегодня разрабатывается на ту же модель игровых автоматов, что и Tekken 3,



BUSHIDO BLADE 2

то ждать ее плохого перевода на PlayStation уже не приходится. Не меньше радости в нас вызвал стенд японского издательства Konami, на котором было представлено сразу несколько интересных проектов для PlayStation. Во-первых, на нем впервые был продемонстрирован **Metal Gear Solid** во всей своей красе. Скажем сразу: все, что нам обещали разработчики, было безукоризненно воплощено в саму игру. Одним словом, когда это произведение поступит в продажу (а это произойдет уже осенью этого года) вы навсегда измените свое мнение как об играх в целом, так и о возможностях своей игровой приставки.

TECMO DECEPTION 2



Кроме этого эпического произведения Konami смогла показать еще пару-тройку интересных проектов. Начнем с главного сюрприза — игры **Dolphin's Dream**. На самом



Brave Fencer Musashiden

удалось совместить в одной игре свободу передвижения по нестандартным уровням в стиле **Bushido Blade** со скоростью и разнообразием драки в стиле Tekken. Графически же эта игра напоминала со-



Кроме этого эпического произведения Konami смогла показать еще пару-тройку интересных проектов. Начнем с главного сюрприза — игры **Dolphin's Dream**. На самом



Brave Fencer Musashiden

BRAVE FENCER MUSASHIDEN



делу, самой игры пока еще нет, а все, что мы видели, представляло собой небольшую демо-версию. Тем не менее, то, что было в ней продемонстрировано, порадовало многих. По своей сути эта игра будет представлять собой подводное приключение. Вы будете выступать в ней в роли аквалангиста-исследователя, а вашей задачей станет, соответственно, исследование морских глубин. Во что конкретно выльется весь этот проект, пока не ясно, однако уже сейчас можно с уверенностью сказать, что выглядит он многообещающе. Вторым приятным сюрпризом от Konami стало продолжение популярного симулятора футбола **International Superstar Soccer**, приуроченного к чемпионату мира. Судя по тому, что было представлено на выставке, эта игра явно претендует на звание лучшего футбольного симулятора этого года.

Другое крупное японское издательство Carcom в этот раз решило представить на выставке только драки — двухмерные и трехмерные. Из трехмерных наибольшее впечатление на посетителей произвели продолжения **Star Gladiators** и **StreetFighter EX**. Обе эти игры отличались приличным качеством графики и высокой скоростью. Третья же трехмерная драка от этого издательства, **Rival Schools Divided by Fate**, стояла немного в стороне от остальных произведений на эту тему. В этой игре вместо привычных амбалов с гигантскими кулаками вам придется столкнуться со школьниками, или с тем, как они представляются в японских мультфильмах. Интересной деталью игрового процесса станет одновременное применение в бою сразу двух персонажей для проведения суперприемов. В связи с этим графически игра не особо радовала глаз. Тем не менее, как альтернатива всем серьезным файтингам, эта игра была тепло встречена как посетителями выставки, так и журналистами. Также на стенде были представлены и двухмерные драки от этого издательства — это **Pocket Fighter** и **X-Men vs. Street Fighter EX**. Первая игра представляла собой комическую переделку StreetFighter'a, в которой все известные персонажи приняли вид маленьких детей. Вторая же игра являлась очередным продолжением когда-то очень популярной серии драк, с добавлением новых героев из американских комиксов и новых режимов игры. И напоследок Carcom решил порадовать своих фанатов выпуском двух сборников своих классических игр под названием Carcom Generations. На каждом из этих дисков вы найдете по пять-шесть игр, которые являются стопроцентной копией оригиналов. Так что если вы хотите узнать, как Carcom превратился в одно из крупнейших издательств — милости просим, посмотрите эти сборники — не пожалеете!



ENIGMA

PARASITE EVE



Сама Sony, к сожалению, не особо порадовала посетителей игры для своей приставки. Единственным новым продуктом на стенде, который имеет шанс привлечь к себе внимание российских игроков, была по-своему интересная головоломка **XI**. Эта игра чем-то напоми-



PARASITE EVE

нала собой популярную игру Intelligence Qube, которая была признана одной из самых лучших игр прошлого года в Японии. К сожалению, на описание этой игры ушло бы очень много места, так как ничего подобного ей пока еще не было создано. Но мы обещаем в свое время вернуться к этому проекту и рассказать о нем поподробней.

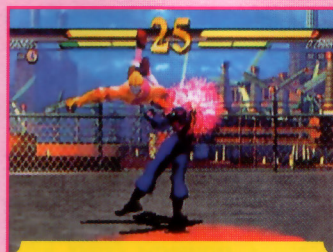
На этом позвольте закончить с крупными стендами и перейти к освещению продукции более мелких компаний. Начнем мы с Koei, которая представила на выставке сразу несколько интересных проектов, причем в совершенно разных жанрах. Кроме обычных для компании стратегических игр на этом стенде нас ждало 2 сюрприза. Первым из них стала приключенческая игра **Enigma**, которая сильно напоминала Resident Evil. Даже управление в этой игре было абсолютно идентично тому, что было использовано в классике от Carcom. Единственным различием между этими двумя произведениями являлся абсолютно разный сюжет, события которого происходят во времена средневековья. И вообще, Koei заявила, что эта игра будет первой приключенческой иг-



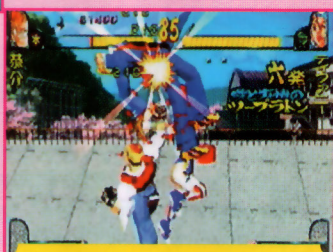
EHRGEIZ

рой, основанной на реальных исторических событиях и персонажах. Осталось только дожидаться ее выхода, чтобы судить, так оно или не так. Вторая же интересная новинка от этого издательства сможет порадовать фанатов Final Fantasy. Эта игра, которая имеет довольно странное название — **Zill O'11**,

— построена практически идентично седьмой FF, так что фанаты RPG останутся довольны. Следующей в нашем списке стоит продукция издательства Bandai. К всеобщему удивлению, эта компания, которая известна своими, скажем так, не совсем удачными играми, порадовала абсолютно всех посетителей выставки своей новой игрой **Tail Concerto**. В ней вам придется на время стать мышью-роботом в суперскафандре с фантастическими возможностями. Вашими же врагами станут, естественно, такие же фантастические кошки. Кроме своего сюжета, игра отличалась великолепной трехмерной графикой с кучей различных спецэффектов, а также сильным влиянием на игровой процесс стандартов ролевых игр. Игра оказалась настолько интересной и популярной среди посетителей выставки, что издательство решило выпустить ее и за пределами Японии. К моменту выхода в свет этого номера **Tail Concerto** уже должна будет появиться в продаже у себя на родине. Так что ждите от нас более детального репортажа об этой интересной игре в одном из следующих номеров нашего журнала. Не менее интересной для посетителей выставки оказалась и продукция издательства Takara. Во-первых, в ближайшее время компания намерена выпустить стратегическую стрелялку в стиле Syndicate Wars под названием **Crisis City**. В ней вам

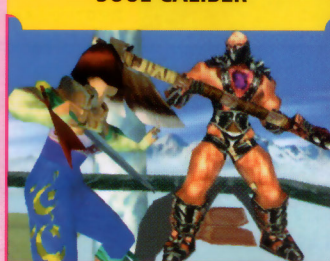


STREETFIGHTER EX



RIVAL SCHOOLS

SOUL CALIBER



STAR GLADIATOR 2



следующий момент камера занимает новую позицию, и игра превращается в некое подобие Resident Evil. Графически этот проект был на высоте, и мы с нетерпением будем ждать того момента, когда он поступит в продажу (это случится уже в июне).

Кроме данной стрелялки на стенде этой компании присутствовали еще и две различные гонки. Первая из них — **Choro Q 3** — являлась, как нетрудно было догадаться, продолжением популярной серии гонок Choro Q, а вторая — **Choro Boat Marine** — своим видом и содержанием напомнила многим Rapid Racer, только на игрушечных лодках. Обе эти игры отличались хорошей графикой и интересным игровым процессом.

Еще одно небольшое издательство — Atlus — также смогло приятно удивить посетителей, представив на выставке две великолепные стрелялки. Первая из них —

Trap Gunner поразила всех как своей графикой и анимацией, так и заводным игровым процессом. В ней вам придется войти в роль наемника, вооруженного до зубов различными взрывоопасными предметами наряду со стандартным оружием. В игре использовался вид сверху и

имелся режим игры друг против друга. Интересной деталью игрового процесса стала его нелинейная сущность. Все дело в том, что наряду с простым убийством своих жертв игроку предоставлена возможность также заманивать их в различные ловушки. На практике это было безумно весело и интересно. Второй игрой, которая привлекла всеобщее внимание, была еще одна стрелялка, только теперь слева направо (или снизу вверх) — **Sol Divide**. Этот продукт также отличался отменной графикой и интересным игровым процессом. В ней вам будет дана возможность выбрать одного из нескольких мифических персонажей и побороть зло в таких же великолепно созданных, навеянных легендами мирах.

На этой высокой ноте позвольте нам закончить наш короткий репортаж с японской выставки игр. К сожалению, для описания всех тех игр, которые были представлены на этом мероприятии, не хватило бы и двух номеров нашего журнала. Поэтому считайте, что эта статья является только началом. В следующих номерах мы надеемся вновь вернуться к этой теме и рассказать по-подробней об остальных играх с этой выставки. ☒



TIME CRISIS 2

TAIL CONCERTO



ИГРОМАНИЯ

Весенняя эпидемия
В разгаре!!!



Слушайте доктора -
Он Вам пропишет!..

— PC-CD,
Sony Playstation,
Nintendo64,
Sega Saturn,
Mega Drive,
Game Boy,
Tamagochi,
joysticks...

Магазин

"Игромания"

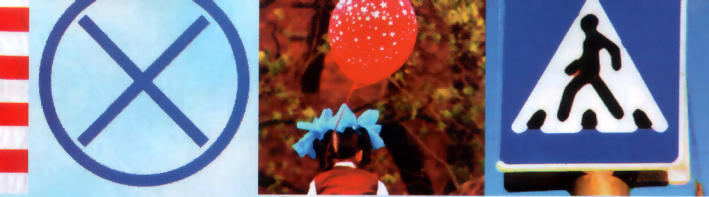
379-68-27

ЕЖЕДНЕВНО!

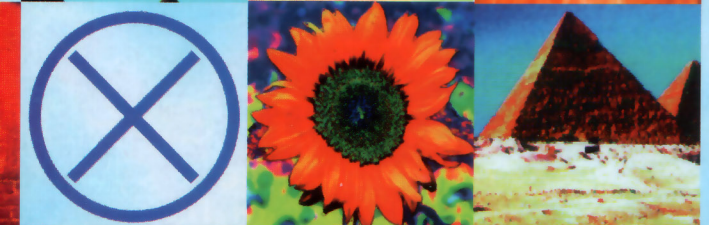
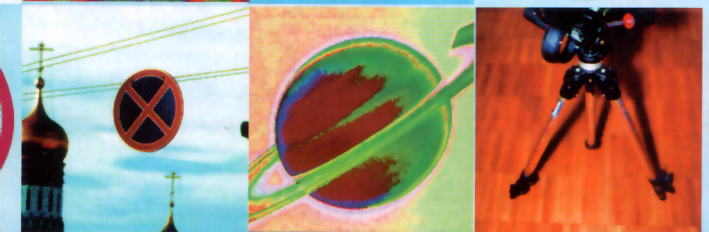
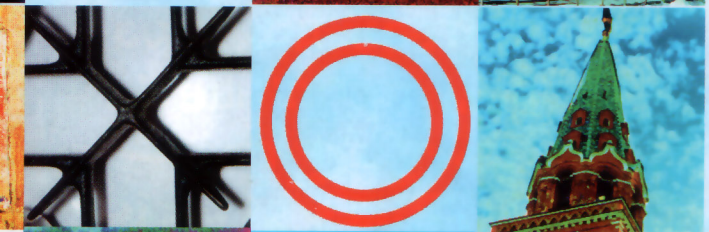
Рязанский проспект 46/3

Проезд: м.Рязанский пр.

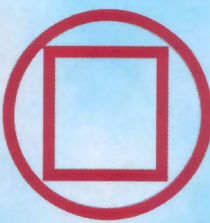
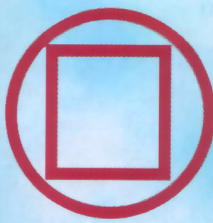
Торгово-пешеходный комплекс



СК  РО



DEAD



Каких только драк нет сегодня на PlayStation! Тут тебе и Tekken с его неповторимым и захватывающим действием, и Bushido Blade с его непревзойденным реализмом, и Bloody Roar с его интерактивными аренами — в общем, все, что душе угодно. И только один вид драк до последнего момента не был особенно хорошо представлен на самой популярной в мире приставке. Такой печальной участи был удостоен знаменитый на весь мир стиль, который впервые был продемонстрирован в игре Virtua Fighter. Но этому пришел конец. С приходом на PlayStation Dead or Alive, разработанной японской компанией Tecmo и изданной в Европе самой Sony Computer Entertainment, поклонники 32-битной приставки от Sony смогут наконец-то узнать, что из себя представляет этот стиль. И хотя эта игра все-таки не может сравниться по своему игровому процессу со своей прародительницей (как, впрочем, и с Теккеном), данный продукт все равно способен доставить игрокам множество приятных минут перед экраном телевизора.

Начнем с того, что по своему техническому исполнению Dead or Alive не уступает, а в чем-то даже превосходит все остальные драки на PlayStation. Во-первых, данная игра идет на самом высоком для данной приставки разрешении, причем без малейшей потери скорости. На практике это означает, что герои на экране выглядят максимально четко и детализованно, а картинка на экране меняется целых пятьдесят раз в секунду (как в самых лучших драках). Кроме того, в данной игре все герои отличаются практически полным отсутствием угловатостей. Каждая часть тела переходит в другую практически незаметно для глаза, а на героях вы не заметите ни одного острого угла (в отличие, скажем, от Tekken'a). Но это еще не все. Кроме высокого разрешения и сглаженных персонажей, в Dead or Alive было использовано освещение героев в реальном времени, в результате чего картинка на экране выглядит просто потрясающе реалистично. Стоит отметить, что такого технического исполнения до нее смогла добиться лишь одна драка, Tobal 2, кото-



DEAD OR ALIVE

ИЗДАТЕЛЬ: SCEE

РАЗРАБОТЧИК: TЕСМО



рая по непонятным причинам так и не была издана за пределами Японии. Но в ней разработчики смогли добиться такого качества графики, принеся в жертву наличие на героях текстур (специальных изображений, которые придают предмету определенные свойства). В Dead or Alive текстур тоже мало, но они все-таки есть. Однако на одной графике хорошую игру не сделать. И без соответствующего содержания любая красивая картинка на экране теряет весь свой смысл. К счастью, это произведение не только показывает всем игрокам мира, насколько далеко сегодня ушли игровые компании в своих разработках игр для PlayStation, но и демонстрирует великолепно продуманный и достаточно оригинальный игровой процесс.

Итак, как уже было сказано выше, игровой процесс Dead or Alive очень напоминает собой Virtua Fighter. Все дело в том, что в Японии этот стиль создания драк сегодня является самым популярным и любимым. А Тесмо — компания японская, поэтому в первую очередь заботится об удовлетворении потребностей своих соотечественников. Кроме того, чтобы выпустить свою игру в залы игровых автоматов (именно там Dead or Alive получил свое первое рождение), компании пришлось лицензировать у Sega технологию их создания. Причина за этим стояла совершенно прозаическая. Сегодня соз-

дание собственных моделей игровых автоматов стало занятием очень и очень дорогим. Поэтому большинство компаний лицензирует ее у более крупных фирм, таких как Sony или Sega. Игровые автоматы от Sony представляют собой немного улучшенную приставку PlayStation с большим объемом оперативной памяти и жестким диском вместо проигрывателя компакт-дисков. На подобных игровых автоматах впервые появились такие игры, как Tekken 1-3, Soul Blade (Soul Edge), Street Fighter EX, Star Gladiators и еще пара-тройка подобных игр. У Sega, в свою очередь, игровые автоматы значительно мощней PlayStation, однако они не совместимы ни с одной из существующих приставок. В большинстве случаев игры, разработанные для них, навсегда ос-



тавались либо в форме игровых автоматов, либо переводились на приставки от Sega. Но Dead or Alive стала исключением из правил. В первый и, наверное, в последний раз нам предоставлена возможность лицезреть перевод игры с игрового автомата от Sega на игровую приставку от Sony.

Но на самом деле не так уж и важно, откуда к нам пришла та или иная игра — с игрового автомата, с персонального компьютера или с другой приставки. Гораздо важнее для нас то, что она нам с собой принесла.

Как и во всех драках типа Virtua Fighter, в Dead or Alive используется трехкнопоч-

ное управление бойцами. На первый взгляд, этого кажется мало для нормальной игры, но на самом деле лучшего история игр пока не придумала. Все дело в том, что чем меньше кнопок используется в игре, тем проще и доступней становится управление персонажем. Единственная загвоздка в таком подходе к реализации ин-

терфейса лежит в том, что не многие могут вложить в три кнопки весь спектр движений, которыми должен обладать боец. В общем, не каждый может описать тремя словами все богатство окружающего нас мира. Но Тесмо это сделать смогла. Первые две кнопки, как и во всех играх типа VF, отведены под управление, соответственно, руками и ногами бойца. Но вот применение третьей кнопки заставит вас по-новому взглянуть на существующие сегодня драки. Эта кнопка, которая получила название «Hold», или захват, отвечает за целый ряд действий вашего героя. Во-первых, с ее помощью вы можете попросту захватить противника, нажав одновременно на «захват» и удар рукой. Во-вторых, с помощью этой кнопки вы можете с легкостью совершать контратаку. Для этого в определенный момент, когда рука или нога противника уже готова нанести вам удар, нужно быстро нажать на Hold и тем самым перехватить это движение и превратить его в свою собственную атаку. Таким образом, все наши представления о файтингах теперь несколько изменились. До выхода этой игры абсолютно все драки сводились к такому



сценарию: один атакует, другой стоит в защите, и наоборот. В этой игре четкой границы между атакой и защитой уже не стало. В Dead or Alive защита может плавно перейти в нападение, а нападение в защиту. У этой кнопки имеется и еще целый ряд применений, о которых вы сами узнаете, поиграв хорошенько в саму игру.

Кроме всего прочего, в Dead or Alive разработчикам удалось реализовать одну из самых точных систем управления персонажами. Иными словами, между нажатием на кнопку и, собственно говоря, действием на экране практически нет ощутимой разницы во времени. Этим достижением Тесто может всерьез гордиться, так как не всем удается сегодня совместить высококачественную графику с быстрой и точной реакцией на нажатие кнопки. На практике же это означает то, что победа или поражение целиком и полностью зависит от вашей реакции и опыта, а не от того, что вовремя не сработала та или иная кнопка. Сами же поединки протекают в очень высоком темпе и могут длиться всего несколько се-



кунд. Система боев во многом копирует реализм VF, в том смысле, что большинство комбинаций не содержат более трех-четырех ударов подряд. Для проведения же более долгих комбинаций вам будет недостаточно их просто запомнить, так как для претворения их в жизнь потребуется максимум терпения и опыта. Так же, как и в большинстве современных драк, в основе всей системы лежат основополагающие типы приемов, из которых впоследствии, вы можете строить свои собственные комбинации. Стоит отметить тот факт, что в Dead or Alive просто огромное количество основных и вспомогательных приемов. Тут тебе и многочисленные захваты и броски, атаки с большого расстояния и приемы для ведения ближнего боя. У всех персонажей достаточно и коротких, и более мощных, длинных атак, которые можно со временем научиться перебивать. Как и в игре, которая ее породила, в Dead or Alive существует просто огромное поле для совершенствования своих навыков. Не стоит забывать и о многочисленных возможностях применения кнопки Hold, которая принесла с собой в драку много новых, доселе невиданных нюансов. Одним словом, систе-



ма боев в этом продукте развита практически до уровня второй части Tekken или Virtua Fighter. Но, к сожалению, в данной игре не так уж и много внимания было уделено тем деталям, которые впоследствии способны продлить жизнь этому продукту и действительно поставить его в один ряд с лучшими произведениями в жанре (хотя для первой в истории компании драки того что есть, более чем достаточно). К примеру, применение кнопки захвата иногда способствует нечестному ведению боя, но это становится заметно только в том случае, если вы досконально изучили всю игру. Кроме этого, факт, что сама драка протекает только в одной плоскости, также может расстроить большинство современных игроков. Одним словом, в игре нет никакой свободы перемещения в трех измерениях, и это плохо. С другой стороны, наличие на краях арен так называемой «зоны опасности», или минного поля, привносит в игру необходимую долю разнообразия. Применяя в бою простую тактику заманивания противника в эту зону, а затем проводя любой подбрасывающий вверх удар, вы можете намного облегчить себе жизнь и усложнить ее сопернику.

К чести разработчиков стоит сказать, что им с первой попытки удалось создать такую игру, в которой все персонажи являются равноправными противниками, со своими слабыми и сильными сторонами. В общем, данная игра великолепно сбалансирована и позволяет без проблем применять в бою любого персонажа. В Dead or Alive насчитывается девять явных и один тайный герой. В этом списке вы найдете трех девушек: 17-летнюю Kasumi, 19-летнюю Lei Fang и 22-летнюю Tina. Почему мы заостряем ваше внимание на этих героинях, вы сразу поймете, как только увидите игру в действии. Дополняют этот список еще несколько персонажей: ниндзя Hayabusa, борец Bass, мастера восточных



единоборств дед Gen-Fu и молодой китаец Jan Lee, а также парочка европейского вида молодых бойцов в лице Zack'a и Bauman'a. Одним словом, в этой игре весь набор привычных всем героев драк представлен сполна. Это, конечно, неплохо, но все-таки иногда хочется разнообразия. Тем не менее, создавая своих героев, Тесто не особо постаралась наделять их какой бы то ни было отличительной чертой характера. В результате вместо ярких и живых персонажей в Dead or Alive представлен набор пресных образов, которые не вызывают практически никаких чувств. Попробуйте представить себе Tekken с такими же персонажами и задайте себе вопрос: стал бы он тогда такой популярной игрой или нет? Скорее всего нет. С другой стороны, дизайн этих, пусть и невыразительных персонажей особых нареканий не вызывает. Кроме всего прочего, по мере прохождения игры на уровне Normal, вам постепенно будут открываться все новые и новые их костюмы. Некоторые из них действительно будут заметно отличаться от первоначальных, а некоторые из них будут представлять собой старые, хотя и покрашенные в другой цвет костюмы.



В Dead or Alive, как и в большинстве современных драк, существует сразу несколько режимов игры. Это и стандартная игра против компьютера, и игра вдвоем. Также в списке опций вы сможете найти режим игры на время, режим игры без пополнения здоровья и продолжений, в котором вы сможете продержаться на ринге. Кроме того, в Dead or Alive имеется режим игры «команда на команду», а также режим игры Kumite, в котором вам придется провести 30, 50 или 100 драк подряд, чтобы показать всем на что вы способны. Не обошлось в этом продукте и без режима тренировки, который очень эффективно обучит вас всем азам этой игры. В общем, эта игра отвечает сегодня практически всем требованиям, касающихся качества игрового процесса, и, к тому же, отличается просто потрясающей графикой. Одним словом, несмотря на некоторые свои недостатки, Dead or Alive рекомендуется всем без исключения фанатам драк среди владельцев игровой приставки PlayStation.

MEDIEViL





ИЗДАТЕЛЬ: SCEE

РАЗРАБОТЧИК: Millenium

MEDIEVIL

На последнем ржавом гвозде столба висела окованная продырявленным от многочисленных попаданий Fireball'ами железом дверь. При каждом дуновении ветра она принималась медленно и мучительно скрипеть, перекатываясь с боку на бок, как выжившая из ума старуха. За дверью был, как это и полагается, замшелый замок, полный, по рассказам очевидцев, диковинных привидений и страшных предметов. Замок был построен давно, так давно — что и сам уже не помнил, сколько лет ему исполняется очередным летом, когда



все жители города приносили ему тортики в жертву на день рождения. Привидения тоже давно состарились, и если даже у них получалось случайно кого-то напугать, то они приходили от этого в такой восторг, что надолго забывали о своем предназначении и бегали наперегонки по лесам да полям, веселя окрестных фермеров. В самой страшной комнате замка, к которой вела целая сеть коридоров с многочислен-



ными сломанными ловушками, жил ручной скелет. По преданию, там он охранял сундук с золотыми монетами, но горькая правда состоит в том, что все богатство уже давно было пропито ватагой леших и вампиров. Костлявый дедушка, как выясняется, также был не прочь поддать на кладбище в лунную ночь под завывания оборотней-волков, жаловавшихся той же луне на тяжелую судьбу. Раз в год вся окрестная нечисть собиралась в центральном зале замка на партийный съезд. На



нем темные силы обсуждали свои планы по дальнейшему наведению ужаса на окрестных жителей, и с каждым годом проблема эта становилась все более насущной. Ну не боялись их жители — что тут поделаешь! В конце концов в одну чрезвычайно темную ночь было принято решение...

Так или примерно так может выглядеть вступление к игре чрезвычайно редкого жанра — юмористического ужастика. Этот жанр прочно вошел в мир развлечений —

как в кинематографе, так и в компьютерных играх. Вспомним хотя бы Clandestiny, недавнюю успешную стратегию Dungeon Keeper. Серьезные ужастики либо скучны, либо действительно очень страшны, а вот их юмористические изложения бывают гениальны, либо бездарны. Игра, о которой пойдет



речь в этой статье, скорее относится к гениальным. В скором времени на PlayStation появится игрушка, которая должна принести много нового в уже устаревший жанр аркадных приключений. Именно она должна стать тем катализатором веселья, которого так не хватает не только играм этой платформы, но и всей игровой индустрии. MediEvil — такое маленькое средневековое зло, почти безвредное и





весьма забавное. Ну а погрузиться в мир сумасшедших монстров, психически нездоровых героев, спившихся магов и прочих «забавных» персонажей вам предстоит в игре с одноименным названием.

Итак, пора познакомиться с главным героем. Sir Daniel Fortesque, профессия — рыцарь-скелет. Предназначение — борьба со злом (подумать только!). А долгожданное зло — это волшебник, понятное дело, недобрый, Farok, который решил подчинить себе все темные силы умерших и устроил на планете вечную ночь, то есть слегка погасил Солнце. В результате из всех могил вылезли умершие и стали себе жить спокойно. Все монстры переметнулись к Фароку, а вот некоторые герои (например, наш) решили вернуть старые времена, чтобы получить возможность лечь в свои могилы обратно. Чтобы повернуть эту операцию, нужно добраться до злодея до того момента, как процесс погашения Солнца станет необратимым. Вам придется в почти стандартном для аркады стиле ходить по территории древнего королевства, бороться с монстрами, решать головоломки и все ближе и ближе подбираться к решению задачи.

Воплощением столь оригинальной сюжетной линии стала аркадная RPG с кучей специфических черт, эдакая оригинальная пародия на чрезмерно напыщенного и глуповатого Diablo. Сочетание аркадных драк, ролевушных характеристик и огромного количества предметов игре ничуть не мешает. В принципе, игровой процесс схож с Castlevania, но на сей раз в трехмерном полигональном мире, населенном смешными и не очень монстрами. На закуску — огромное количество магических способностей. Среди оружия вы найдете все, что необходимо настоящему скелетному воину: мечи, стрелы, ножи и даже магические куриные косточки. Не хватает только ритуального топора марки Philips и какого-нибудь магического уюга. Всего насчитывается четырнадцать различных видов оружия и огромное количество предметов. Трехмерный движок игры совершенно уникален, он сочетает в себе высокую степень детализации с достаточно высоким разрешением и быстротой



Warhammer:Dark Omen, но на самом деле ничего похожего в MediEvil вы не увидите (можете даже очки нацепить — все равно никакого результата). В игре тридцать уровней-миссий, каждый из которых представляет собой крупный лабиринт на пересеченной местности, напичканный монстрами и персонажами. Иногда, правда, не так часто, как в большинстве аркад, встречаются боссы, которых всего семь, что составляет около 0,23 босса на каждый уровень. Но это совсем не все: еще существуют рядовые монстры, которых в игре значительно больше (аж 55 различных видов!).

Каждый из них владеет собственной тактикой ведения боя и заполучил от дизайнеров в собственность различные типы оружия, а также не стесняется использовать магию. Некоторые из монстров магию любят поболе, кое-какие — поменьше. В общем, все как положено.

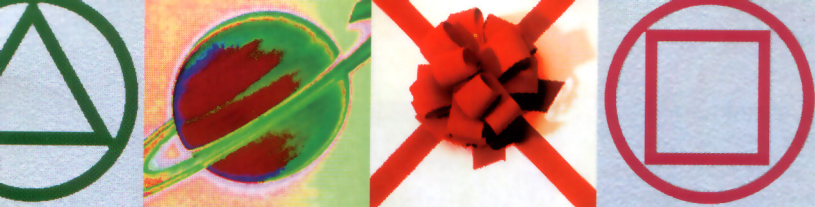
В отличие от некоторых других игр, в MediEvil много качественных и очень забавных видеороликов, которые еще больше вводят игрока в атмосферу ужасного веселья. Вполне возможно, что мы увидим новый хит. Ну что, засмеем привидений до смерти?

Запряжем Бабу Ягу в сани, как скаковую лошадь? Отправим демона за покупками в супермаркет? ➤



игрового процесса. Высокоинтеллектуальная камера способна приближаться и удаляться от главного героя с даже вращаться вокруг него. Концептуально все это может быть похоже на Dungeon Keeper или даже



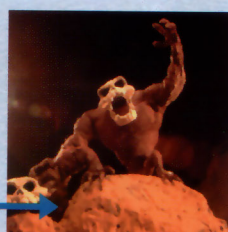


НОВИНКИ



SCULL MONKEYS

17



POY POY

18



BEAST WARRIOR
TRANSFORMER

20



SPAWN

22



MEGAMAN
LEGENDS

24



POWER
SOCER 2

28



XENOCRAC

31

BATMAN & ROBIN

32



MOTORHEAD

34



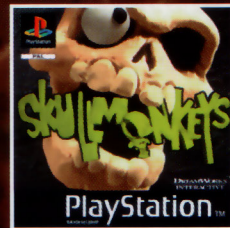
KULA WORLD

35



X-MEN:
CHILDREN OF T
ATOM

36



НОВИНКИ SCULL MONKEYS

Жанр
Платформенная
бродилка

#Игроков

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
The Neverhood

Совместима с
картой памяти



Что можно сделать из пластилина? Правильно, слепить практически любую фигурку. А вот некоторые господа, называющие себя Dreamworks Interactive, утверждают, причем уже на протяжении нескольких лет, что пластилин идеально подходит для лепки компьютерных игр. Dreamworks- это команда разработчиков, создавшая неподражаемый игровой образ Клеймена (то есть человека из пластилина) в игре the Neverhood Chronicles. Этот совершенно замечательный продукт жанра приключений поражает совершенно неподражаемым юмором и пленит чудесной графикой, которая полностью создана из пластилина. Но это было в прошлом. Теперь рубаха-парень из Neverhood попал и на PlayStation, причем в совершенно необычной роли — в роли Марио. То есть в роли героя стандартной платформенной аркады.

Как и в первой части игры, сюжетная линия богата диснееподобными приколами на пластилиновый манер. Все стандартные шуточки подобных мультфильмов переиначены, приведены в поразительное, типично пластилиновое двухмерно-трехмерное изображение и здорово срежиссированы. Вступительный ролик начинается с того, что главный негодяй игры The Neverhood



Chronicles Kogg, которого бравый Клеймен, разумеется, вышвырнул из своего родного мира к окончанию оной игры, приземляется на совершенно уникальной планете. Там живут дикие скелеты обезьян, и

как раз на момент приземления Kogg'a у них происходит всеобщее собрание. Ну а поскольку падающие с неба люди оказывают всегда сильное воздействие на умы, замороженные пестицидами и политикой, ровно так же, как и не замороженные ни тем, ни другим. Одним словом, у несчастных обезьян появился новый лидер, которого они обожают и готовы вместе с ним пуститься в любой поход. Разумеется, против замечательной страны Neverhood. Для начала он похитил нашего героя и отправил его прямиком в руки злобным обезьянам. Полетав между планет и сделав несколько замечательных фотоснимков, Клеймен прибыл на планету Idznak. И тут-то начинается действие!

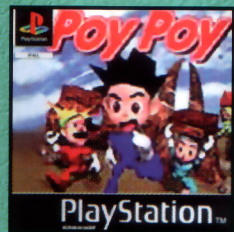
Что надо делать в Skullmonkeys? Надо бегать, прыгать, немного стрелять. Вот, в общем-то, и все. Уровни все очень похожи не только друг на друга, но и на некоторых других представителей жанра. Подвешенные в воздухе платформы, летающие в безвоздушном пространстве лифты,



бонусы и враги, враги, враги. Здесь однообразие развлекают пластилиновые ландшафты и такие же монстры. Однако дизайнеры явно не очень хорошо постарались — кроме однотипных обезьян, с которыми можно расправиться, лишь дав им ногами

по черепушке, больше ничего интересного они предложить не смогли. То же и с бонусами. Шарик жевательной резинки (тоже, разумеется, пластилиновой), служат главной вашей целью, за стократное выполнение которой герою будет воздано по заслугам — презентация новой жизни состоится немедленно. Изредка разрешается взять в каком-нибудь укромном местечке пулю для пистолета — тогда можно и пострелять, правда, совсем немного. Управление в игре совершенно стандартно — ну что, в конце концов, еще можно выдумать? Вся игра производит подобное впечатление — сделанная очень добротно совершенно бездумная поделка. Разработчики и не пытались найти оригинальность — они просто скопировали игровой процесс до последней галочки. Думаю, даже пластилин здесь особенно не поможет. Но игра не виновата — виноваты ее предшественники. Какое они, в самом деле, имели право быть похожими на грядущий хит? ☒





POOY POOY

Жанр
???

#Игроков
1-2

Издатель
Konami

Разработчик
Konami

Совместима с
картой памяти

Совместима с
Multi-tap

Совместима с
аналоговым контролером



Давно уж на PlayStation не появлялось простых игр. Все разработчики давно забыли о милых примитивных развлечениях типа «тетриса» и все больше размышляют о трехмерном движении игры, чем о ее сути. В конце концов, зачем что-то придумывать, ведь можно просто позаимствовать концепцию, сделать графику получше и продать кучу экземпляров! Приятно, что не все пока еще так думают. Японское издательство Konami порадовало нас очередным самородком. В PooyPooy поражает не графика, не оцифрованный звук и видео, даже не феноменальный набор монстров и движений главного персонажа. Поражает простота и необыкновенно качественный, продуманный до мелочей (это при такой-то простоте!) игровой процесс. Одним словом, перед нами очередной-маленький шедевр.

Если вы являетесь PlayStation'овцем-одиночкой, то эта игра для вас не подойдет, ибо так же, как и, скажем, Mario Kart, она предназначена для многопользовательских сражений. Идея очень проста. Несколько героев оказываются на карте и пытаются друг друга всяческими способами изничтожить. Можно задавить поленом, вышибить глаз булыжником, взорвать атомной бомбой — разрешено практи-

вершенно стандартной стрелялкой-молотилкой с вариациями, каких на рынке море. PooyPooy же выделяется в этом океане посредственности именно своей прямолинейностью. Здесь нет ни злобного мага, который держит красную девицу взаперти, нет и межпланетного космического заговора, грозящего уничтожить всю галактику, нет даже какой-нибудь элементарной интриги типа Третьей Мировой войны. Все, что есть, — это поле, герои и оружие. Ну а что с этим делать и, главное, зачем — решать только вам. Соответственно, вместо совершенно дикой искусственной мотивации действий героев в файтингах, например, создатели PooyPooy решили вообще опустить такую не существенную в данном вопросе сторону дела. И не проиграли.



В игре имеется огромное количество уровней, которые в некоторой последовательности сменяют друг друга так же, как арены в тех же драках. На каждом из уровней помимо валяющихся то тут, то там предметов имеется и обстановка, кое-где просто мешающая бесконечному беганию по кругу за противником, а в некоторых местах являющая собой важное, почти мистическое значение. На самом же деле вся эта красота попросту позволяет разнообразить уровни, постоянно заставляя игроков менять тактику боя. То, что в сражении могут участвовать сразу четверо героев, еще больше усложняет ситуацию — непредсказуемость действий как живых игроков, так и контролируемых компьютером просто поражает воображение. Поначалу, правда, от вас вообще будет уходить весь смысл происходящего на экране, но постепенно каждое действие станет понятным, и уж тогда врагам придется худо.

Графическое оформление PooyPooy пусть и не гениально, но вполне приемлемо. Все объекты на карте трехмерны, однако текстурирования в игре совсем немного, что, собственно, ее совсем не портит. Музыка также весьма примитивна, но звуковые эффекты удались на славу.

PooyPooy обязательно должна понравиться всем поклонникам многопользовательских игрушек. Конечно, суперхитом она конкуренции составить не сможет, но, несомненно, сможет привлечь ваше внимание на несравненно более долгий срок, чем, скажем, Tomb Raider. Его вы пройдете и забудете, а вот в PooyPooy можно играть хоть всю жизнь — и не надоест. Может, я немного преувеличиваю, но уж до того момента, как ваша PlayStation отправится на помойку, эта игрушка точно доживет. ❌



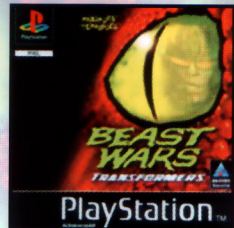
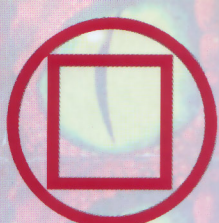
чески все. Кто сумел расправиться с противниками — тот и победил. Чрезвычайно просто, не правда ли. Игра идет так же, как и обычная аркада без всякого походного режима, то есть является не стратегией, а со-





Где достать Sega Game Gear —портативную 16-ти битную игровую систему с цветным экраном? Где можно купить картриджи? Где взять сетевой адаптер, увеличительную линзу и другие аксессуары?

GAME GEAR



BEAST WARS TRANSFORMERS

Жанр
Токи

#Игроков

Издатель
Hasbro
Interactive

Разработчик
Takara

Совместима с
картой памяти



Вы любите японские мультки? Если да, то вам наверняка нравятся мультки про трансформеров. Если нет, то почти с полной уверенностью можно утверждать, что вы в особенности терпеть не можете мультфильмы именно про них, про трансформеров. Так или иначе, сейчас вам придется узнать (если вы еще не перевернули страницу), что есть такой мультки, родом из Страны восходящего солнца, имеющий название Beast Wars. В течение всего времени на экране происходит жестокая разборка между ужасными железяками роботами, наделенными полезным даром в самый неожиданный момент превращаться во что-нибудь неподходящее, но тоже опасное и железное. Скажем, в гориллу, тарантула или злобно-го тиранозавра. В этом-то и



заключается вся соль происходящего. Говоря конкретней, война идет между звероподобными Максимальными и насекомидными Предаконами. Сказать, кто из них лучше, весьма трудно: и те и другие изо всех сил крушат друг дружку из больших-больших пушек. В общем, мультки захватывающий, японский и временами очень скучный. Видимо, программистам из Takara (широко известны из-за своего древнего хита BA Toshinden) проблема взаимоотношений между огромными роботами не дает покоя. Теперь они перенесли этот видео-опус на наши многострадальные PlayStation. Игра так и называется — Beast Wars.

Суть игры полностью соответствует мультфильму: вы выбираете симпатичную вам сторону и приступаете к работе (развлечением ЭТО назвать трудно). Итак, выбрав робота, вы приступаете к выполнению вашей миссии. Здесь мы остановимся и уточним по-

нятия: что значит «ваша миссия»? Брифинг, который вы обязаны выслушать, состоит из патетических и малозначащих высказываний типа «останови ужасных Предаконов!», однако то, КАК это надо сделать, тщательно скрывается. Нужно ли что-нибудь найти? Нужно ли кого-нибудь убить? Буклет с инструкциями к игре ограничивается замечательной фразой: «Почаще сверяйтесь с картой, чтобы не заблудиться».

Ну ладно, сами разберемся. Во время игры вы видите себя сзади (из-за плеч), хотя камеру можно поднимать и поворачивать (L1). Двигаетесь вы несколько странно, а большей частью неуклюже, как годовалый младенец. Непривычно видеть огромного робота, семенящего на месте, чтобы повернуться. Эстетическое удовольствие доставляет процесс прицеливания, позволяющий играющему вырабатывать в себе каменное терпение и презрение ко всему стреляющему оружию. Так и тянет превратиться в дино-



завра и кинуться на врагов с диким ревом. Но вернемся к прицеливанию. В BW существует система автоматического наведения, однако ее лучше сразу отключить людям со слабыми нервами. У кого нервы крепкие, могут понаблюдать, как ваш робот стреляет во что угодно, кроме нужной цели. Ручная наводка ничем

не лучше: она кривая и тугая, поэтому попасть в летающих врагов почти нельзя.

Как и в мультке, планета, где идет война, забита радиоактивным материалом — Энергоном, который медленно разрушает вашего робота. Чтобы восстановить защитное поле, надо превратиться в зверя (произвести пресловутую трансформацию, тоже неудачно реализованную). Если в мультке это было оправданно, то здесь... В звериной форме добежать до стреляющего врага жи-



вым представляется очень маловеселым. Вот так вот — шутер, где за стрельбу наказывают.

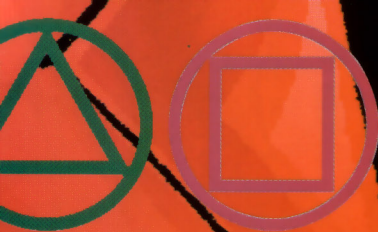
Графика... Все, конечно же, трехмерно, полигонально, реальное освещение присутствует, но как был уровень Toshinden № 1, так и остался. Все оригинальные ходы (а они есть!) как паутиной затянули — смотрится

все серо. Лен-матушка заела программистов, трудиться не хотелось, а страдаем мы. В общем, даже стыдно как-то становится, что целая армия фанатов трансформеров может не только выкинуть деньги на ветер, но и испытать сильное разочарование. ☒



*Где в Москве продается самая
современная игровая приставка?
Где самый большой выбор игр на
Nintendo 64?*

NINTENDO 64



НОВИНКИ

SPAWN:

THE ETERNAL



Жанр
3D-приключения

#Игроков
1

Издатель
SCEE

Разработчик
SCEE

Совместима с
картой памяти



Придумать героя для игры очень непросто. Нужно, чтобы он был запоминающимся, ярким, забавным, но при этом не раздражающим, чтобы он аккуратно вписывался в атмосферу игры и производил впечатление одного из самых крупных игровых достоинств. На дизайнера ложится огромная ответственность — стоит что-либо не предусмотреть, и игра не будет популярной, несмотря на все ее блестящие технические нововведения. Создатели мультфильмов и комиксов в свое время хорошо потрудились, настало время перевести героев, созданных ими, в мир видеоигр. И в результате мы получаем Spawn: The Eternal — трехмерное приключение со знаменитым, популярным (по крайней мере в Америке) героем из комиксов Тодда Макфарлена (Todd McFarlane).

Вообще, в игре мы можем обнаружить еще множество различных заимствований. Так, например, без труда обнаруживается связь с серией Tomb Raider, Resident Evil и еще не вышедшей Deathtrap Dungeon. А когда дело доходит до драки, на ум приходят почти нелепые, но справедливые ассоциации с Tekken.

Создатели Spawn: The Eternal не смогли удержаться от модных веяний и создали игру с видом от третьего лица, что уже должно создавать определенные впечатления от игрового процесса.



Жанр игры определить просто, но следовало бы сделать ссылку на изменения, коснувшиеся жанрового своеобразия в последнее время. Если Tomb Raider называть 3D-adventure, то Spawn, вне всяких сомнений, — тоже трехмерное приключение. Однако отмечу, что action'a в игре все-таки хватает и временами его даже слишком много.

Итак, вы бегае по замкам, сражаетесь с противниками и выбираетесь из многочисленных ловушек, которых, надо сказать, немало.

Сражения с врагами, которые почти никогда не повторяются своими способностями и умениями, производят очень необычные впечатления.



Как только вы встречаете своего противника, камера в буквальном смысле выезжает из-за спины главного героя, где она обычно находится, и Spawn из приключения превращается в некое подобие файтинга.

Присутствует в игре и некоторая интерактивность, которая вносит в игру еще больше свежести и необычности. Правда, в большинстве случаев использовать для достижения своих целей ее не удастся — уничтожению бочек, деревянных баррикад и скамеек сложно подыскать практическое применение. Ловушки — вот то, чем особенно выделяется Spawn: The Eternal среди игр подобного рода. Их действительно очень много, и они действительно заставляют подумывать, прежде чем что-то предпринять.



Графика почти обычна, если не принимать во внимание красивых эффектов. Стоило бы отметить лишь работу дизайнеров по созданию интерьеров замка, да еще необычное переключение камеры во время сражения.

Подводя итог, скажу, что Spawn — игра на любителя. Она предназначена прежде всего для тех, кто любит action. Качество реализации очень необычной идеи разработчиков, которую, пожалуй, можно было бы сравнить с Fighting Force, достигает прямо-таки заоблачных высот. Конечно, графическая оболочка ничего особенного собой не представляет, но, как давно замечено, графика в игре — не самое главное. Главное — это увлекательный игровой процесс, а он в Spawn: The Eternal есть.

*Есть ли в Москве магазин, где можно
выбрать джойстик или геймпэд на любой вкус?*



ДЖОЙСТИКИ



MEGA MAN LEGENDS

Жанр
3D-приключение

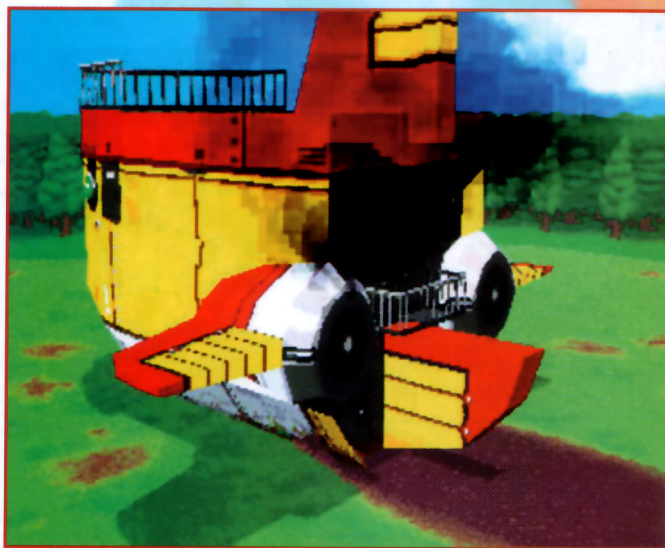
#Игроков
1

Издатель
Capcom

Разработчик
Capcom

Совместима с
картой памяти

Совместима с
аналоговым контролером



В индустрии видеоразвлечений встречаются игры, которые существуют вне всякой зависимости от времени. Их очень немного. Развиваются технологии, повышается разрядность, а игры эти остаются с нами почти такими же, какими они были лет десять назад. И речь на этот раз пойдет как раз о таком долгожителе игровой индустрии по имени Mega Man. Этот герой видеоигр побывал почти на всех приставках, был 8-битным, потом 16-битным, а теперь наконец он стал 32-битным, отметив своим вниманием Sony PlayStation.

С появлением трехмерности игровой процесс мог бы в значительной степени измениться и, кстати, далеко не в лучшую сторону. Но можно отложить в сторону все аргументы своего беспокойства, ибо Mega Man остался таким же, каким был раньше, а изменения, произошедшие в нем, имеют исключительно позитивный характер. Таким образом, разработчики игры достигают сразу несколь-



ких целей: довольными остаются и старые фанаты, и любители новых технологий, которые не понимают прелестей двумерности и ностальгии по платформенным аркадам. На этот раз все сделано в расчет на самый широкий круг игроков.



Казалось бы, что нового можно придумать в обычной бродилке? Пусть даже и трехмерной? Однако разработчики Mega Man Legends ввели в игру множество типично ролевых элементов, от которых играть стало на порядок интереснее. В результате получилась почти традиционная смесь RPG и action'a в духе самых лучших представителей этих жанров. Но, разумеется, не без некоторых немаловажных нововведений.

Если раньше мы просто попадали на уровень и уже знали, что нужно сделать (конечно же, перебить всех негодяев), то теперь дела обстоят далеко не так просто. Примерная схема игрового процесса оказывается весьма насыщенной в сравнении с предыдущими частями серии. Вы попадаете в незнакомый город и сначала

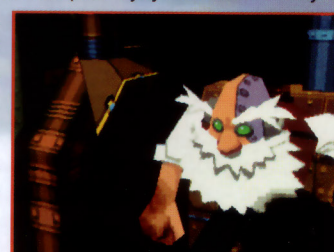


разговариваете с его жителями. Из их уст вы можете узнать и самую необходимую информацию, которая будет прямо вам указывать на то, что нужно сделать, и какие-то замечания и советы по уничтожению ваших врагов, и к тому же общение с другими персонажами будет по-

мощать развитию сложного сюжета. Все это для Mega Man необычно и очень ново.

Каждый из персонажей, которых вы встретите, будет представлять собой вполне законченный игровой образ со своей легендой и историей. Судьбы самых разных героев окажутся хитро сплетены и весьма удачно привязаны к сюжету, что, в свою очередь, должно вызвать немалый интерес со стороны самых разных игроков. Даже ваши противники — не просто уродливые монстры, которых следует уничтожить, а реальные герои игры, которые также участвуют в развитии сюжета. К тому же, что весьма немаловажно, у старого героя появились друзья, которые будут помогать ему в процессе прохождения игры. Это делает Mega Man Legends еще более насыщенной и комплексной игрой.

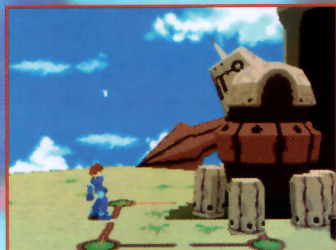
Восхищают сражения с врагами. Это как бы отдельная часть игры, которая, однако, вполне удачно вписывается в общий иг-



ровой процесс. Во-первых, очень быстро. И не просто, а именно быстро. Даже несмотря на появившееся третье измерение ничто нигде не притормаживает. Во-вторых, очень эффектно. Дело в том, что враги в большинстве случаев представляют собой очень больших монстров и роботов. Практически неуязвимых, на первый взгляд. Но стоит только вспомнить те советы, которые вы получили, когда общались с жителями города, как все проблемы достаточно быстро решаются. К тому же не стоит забывать о своих друзьях, которые могут пригодиться и в битве.



воров... В Mega Man Legends все игровые элементы взяты в нужной пропорции и, что самое главное, сбалансированы между собой. При этом игра представляет собой настоящий 3D, с полигональным окружением и отлично проработанными текстурами. Можно сказать, что все выглядит очень реалистично, если бы у игры не было столь ярко выраженной мультяшной ориентированности. Но наверняка следовало бы сказать, что мир Mega Man Legends очень яркок, красив и необычен. Пусть мультфильм, но мультфильм отличный и



Благодаря высокой скорости игрового процесса, фактически полному отсутствию торможения и серьезному подходу разработчиков в Mega Man Legends очень простое и удобное управление. Конечно, некоторое

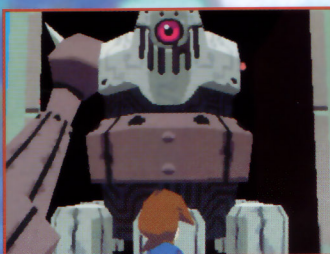
способный выделиться на фоне других игр подобного рода.

На первый взгляд графика, в Mega Man Legends ничем особенным не выделяется. Все вполне стандартно, но потом замечаешь некоторые особенности. Главная из этих особенностей — это необыкновенное качество и внимание разработчиков к самым незначительным деталям. Хотелось бы остановиться также на высококачественной анимации, которая бросается в глаза с первых минут игры. Движения персонажей не просто естественны, но и красивы, а различные спецэффекты просто не могут не восхитить игрока.



время для того, чтобы к нему приспособиться, нужно, но впоследствии любое, даже самое сложное действие будет совершаться автоматически. А сложных действий много, и все они нужны — этим трехмерная игра и отличается от двумерной. Впрочем, иной раз, чтобы преодолеть очередное препятствие, приходится хорошенько подумать и лишь потом действовать. Головоломки, как таковых, будет очень не много, и все они окажутся каким-то образом связаны с ситуацией и сюжетом.

По мере прохождения игры возникает множество забавных ситуаций, которые способны неплохо по-



По словам разработчиков, камера в процессе игры не только не будет мешать вам выполнять разные действия, связанные с быстрым передвижением, но и существенно помогать, облегчать ориентацию в трехмерном мире. Надо сказать, что о камере в процессе игры почти никогда не вспоминаешь, а это создает своеобразный эффект присутствия, столь редкий в большинстве 3D-приключений.

Даже звук окажется очень необычным. Авторы игры говорят, что и эта часть игры будет



веселить игрока, уставшего от бесконечных разговоров и таких же бесконечных сражений. Хотя следует отметить, что эти ситуации возникают как во время пресловутых разгово-

сделано в духе старого, доброго Mega Man. Видимо, стиль действительно будет доминировать в игре и создавать очень необычную атмосферу. Ведь не стоит забывать и о трехмерности.



воров и сражений. Особенно интересны взаимоотношения главных героев. Немного здорового цинизма, хорошего юмора, и игра из обычной бродилки превращается в довольно-таки жизнерадостное действо.

Графически Mega Man Legends также способен удивить. Все-таки хорошее 3D-приключение достаточно редко появляется на Sony PlayStation, и, как правило, в играх этого жанра чего-то не хватает, а чего-то, напротив, бывает слишком много. В одном трехмерное передвижение оказывается сильно ограниченным, в другом слишком много action'a, в третьем — разго-



В том, что у Mega Man Legends будет много поклонников, вряд ли стоит сомневаться. Несмотря на множество нововведений, в игре сохранилось то, что больше всего обычно запоминается нам — стиль. Даже появление трехмерного движка и ролевых элементов не смогли разрушить волшебного впечатления, сохранившиеся еще со времен старой доброй двухмерной бродилки. В общем, рекомендуется всем без исключения. ☒

Джойстики, геймпады, рули и педали от Thrustmaster, CH, Saitek, Logitech, Microsoft, Gravis

Самый большой в Москве выбор игр для PC от зарубежных и российских издателей.

Самый большой в Москве выбор игровой литературы. Книги, журналы на русском и английском языках.

Игры и аксессуары для портативных игровых систем Game Boy и Game Gear.

Самая мощная телевизионная игровая приставка — Nintendo 64. Большой выбор игр и аксессуаров.

3D-акселераторы. Звуковые платы для PC. MIDI-клавиатуры. Большой выбор активных колонок.

Игровые приставки Sony PlayStation PAL и NTSC. Игры, карты памяти, джойстики, рули, световые пистолеты и другие аксессуары.

Развивающее и обучающее программное обеспечение на русском языке. Энциклопедии, виртуальные галереи, переводчики и многое другое.

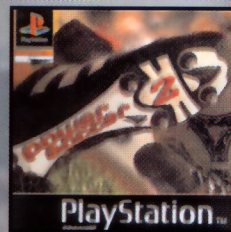




GAME LAND

<http://www.gameland.ru>

с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд, т/ц "Новый Колизей", т. 288-32-18



POWER SOCCER 2

Жанр
Футбол

#Игроков
1-4

Издатель
Psygnosis

Разработчик
Sii

Совместима с
картой памяти

Совместима с
аналоговым контроллером

Совместима с
Multi-tap



Такое сейчас пошло время. Симуляторы футбола стали модными. Поэтому многие их стали производить. Чего стоят FIFA '98 и Actua Soccer 2! От одних воспоминаний сразу поднимается настроение. С каким азартом мы помогали любимым командам выигрывать кубки! Как кидало в пот от атак противника на последних секундах! Теперь известная компания Psygnosis взялась за разработку этой темы. Следствием этого явился продукт Power Soccer 2.

Пожалуй, единственная вещь, которую можно положительно отметить, — это количество команд в игре. Оно достигает отметки 210. Причем все они существуют в природе и играют в разных лигах. Как вы сами понимаете, сложность игры зависит от лиги. Игра позволяет играть как за ведущие команды мира, так и за какие-нибудь «командишки» из штата Огайо. В технике игроков ощущается заметная разница. Игроку из третьей лиги будет довольно сложно отобрать мяч у игрока из сборной. Еще одна вещь, которую стоит упомянуть, — это регулировка профессиональности игры. Можно ограничиться простыми неточными передачами, то есть убрать все навороты. А можно поставить профессионализм на максимум и показать всем, как играют настоящие профессионалы (я рекомендую второй вариант). Во втором случае игроки будут лучше видеть поле и не будут все вместе гоняться за мячом, но и стоять на месте не станут.

Графика, надо сказать, далека от совершенства. Количество полигонов на одного игрока по-моему можно выразить двузначным числом.



Тени выглядят нечетко и убого (и это после FIFA '98 !). Да и частотой кадров разработчики не особо балуют. Достоинством можно считать большой экран, на котором показывают вашу игру. Это довольно красиво и удобно. При определенном положении камеры можно увидеть вашу игру с двух позиций одновременно. Но, видимо, именно этот экран и является причиной всех глюков. Анимация игроков — это да. Всего более 120 персональных движений. Выполнены они действительно пластично и смотрятся неплохо. Но опять эти «но». Эти атлетические приемы, которыми пользуются игроки, плохо связаны между собой, что порождает недоверие ко всему происходящему на экране — нереалистично. Где это видано, что игрок отбивает мяч со спины и тут же бежит как ни в чем небывало? Но, тем не менее, разнообразие движений радует.



Управление можно охарактеризовать одним словом — тормозное. Игрок реагирует на команду спустя долгое время. Конечно, можно понять, что ему хочется показать все свои возможности сразу. Но эта «красота» не стоит потраченных сил, которые поневоле прилагаешь, по несколько раз нажимая кнопки.

Как и полагается спортивной игре, за кадром работает комментатор. Честно говоря, я бы его уволил в первый же день работы. Вот он говорит: «Поведение команды на поле непростительно.» Через долю секунды: «Каждый игрок вкладывает всю душу в игру!» Дурдом, одно слово.

Про интерфейс в игре ничего плохого сказать нельзя. Внизу можно сделать себе как бы макет поля, где видно положение всех игроков на поле. Можно выбрать положение камеры по вкусу (их всего 5 видов): от статического положения 2D до парящего 3D. Можно смотреть записи интересных моментов.



Power Soccer поддерживает многопользовательскую игру. Возможна игра для четырех человек на одной приставке.

В завершение можно сказать, что издатели сильно преувеличили оценку своей игры. Много из того, что было обещано, не было реализовано. Бесспорно, у игры есть свои достоинства и оригинальные решения, но существующие недостатки оттесняют достоинства на второй план, оставляя раздражение.



При покупке 2-х игр
для Nintendo — скидка \$10



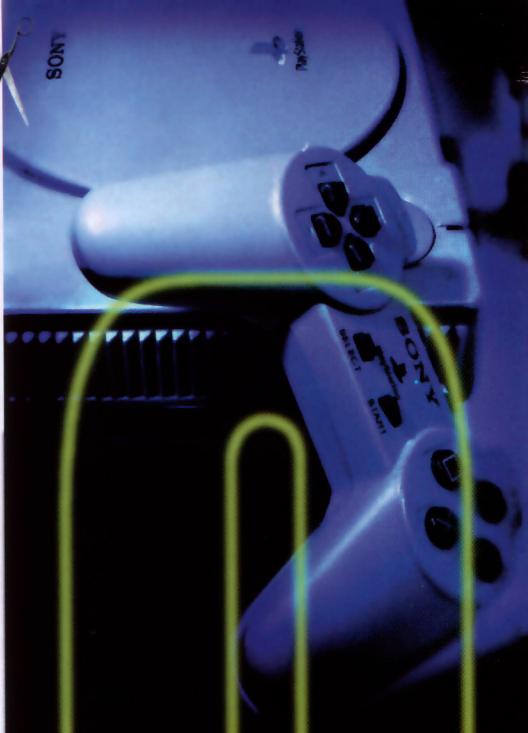
0 555010 2



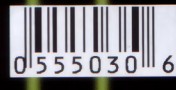
При покупке Game Boy
и 3-х игр — скидка \$10



0 555020 9



При покупке 2-х игр для Sony
PlayStation — скидка \$10



0 555030 6



При покупке Game Gear
и 2-х игр — скидка \$10




0 555040 3




При покупке джойстика, цена
которого выше \$50 —
скидка \$10



0 555060 7



При покупке 3-х игр
для PC — скидка \$10



0 555050 0

СКИДКИ

GAME LAND

<http://www.gameland.ru>

с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд, т/ц "Новый Колизей", т. 288-32-18



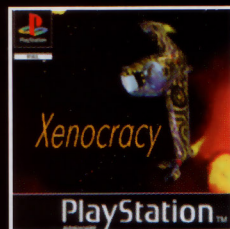
**Вы покупаете
Sony
Playstation
+
2 игры,
мы
возвращаем
Вам \$25**

Адреса магазинов Game Land:

1. с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
т/ц «Новый Колизей» (ст. метро «Проспект Мира»)
 2. ул. Новый Арбат, д.15 (ст. метро «Арбатская»)
- Телефон для справок: (095) 288-3218

Game Land

<http://www.gameland.ru>



И ВИНКИ

ХЕНОКРАСЫ

Жанр

Космическая стрелялка
с элементами
стратегии

#Игроков

1-2

Издатель

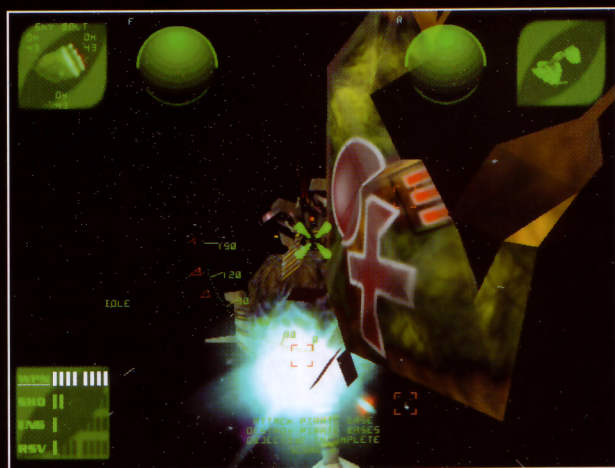
Grolier
Interactive

Разработчик

Grolier Interactive

Совместима с
картой памяти

Совместима с
аналоговым контроллером



Игра, о которой пойдет речь в дальнейшем, совершенно уникальна. Дело в том, что она представляет собой сложный гибрид лучших космических симуляторов на Sony PlayStation. Так, в Xenocracy вы сможете обнаружить элементы Elite, Colony Wars и Babylon 5. Представьте себе, авторам игры удалось воплотить в ней все самое лучшее, что только может быть в самых различных симуляторах. Но обо всем по порядку.

Хоть сюжет и не самое главное в игре подобного рода, в Хенокрасу он выполняет самые различные функции, поэтому с него и начнем. В далеком будущем политический конфликт четырех государств, обладающих необыкновенно мощным вооружением, приближается к критическому моменту. Земля и ее колонии — Марс, Венера и Меркурий — ведут ожесточенные споры из-за бесценного энергетического минерала, называемого ийкозитом. Каждая сторона не желает уступать кому бы то ни стало и разрушает колонии противников, занимающиеся добычей ресурса, чтобы стать единственным правителем и единолично править всей Солнечной Системой. Вы же являетесь одним из пилотов, миссия которых защищать колонии, предотвращать

угрозу интервенции, а также выполнять специальные задания, которые могут восстановить мир в околоземном пространстве.

Хенокрасу должен покорить, прежде всего, своей разнооб-

разностью — разнообразностью миссий, миров, в которых проходят сражения, и даже оружия. Все это идет только на несомненную пользу игровому процессу. Несколько режимов игры представляют собой на самом деле не только уровни сложности, но и почти полное изменение всего хода gameplay. Правда, режимы эти должны быть вам уже знакомы — arcade и simulation, но, тем не менее, с ними играть куда интереснее. Если в первом случае вам предстоит просто сражаться с врагами, ни о чем не заботясь, то во втором вы можете собственноручно вмешаться в политический ход событий при том, что сражения все также останутся. Кроме того, играя в



simulation, вы сможете приобрести какой-нибудь завод по производству и разработке новых типов оружия. В этом случае на свой истребитель можно будет установить 36 совершенно разных лазеров и ракет. К тому же тогда станут доступны некоторые новые технические приспособ-

ления, которые опять-таки можно установить на истребитель, улучшив таким образом некоторые из его характеристик.

Разработчики разнообразили и космические пейзажи. Теперь это не только бездонная, черная пуста с мерцающими точками, но и пояса астероидов, сражения могут проходить и на лунах, что для космического симулятора очень необычно.

Графически Хенокрасу должен выступить в качестве самого яркого представителя своего жанра. Разумеется, полная трехмерность, разумеется, полигональные корабли с великолепными текстурами. Но как все это сделано! Истребители и космические корабли не хочется уничтожать — их достаточно созерцать, но если вы все-таки решитесь нажать на «огонь», восхитительный взрыв украсит черный космос, осветив все, что находилось рядом с кораблем.

В итоге, нас ожидает очень необычная игра. Хенокрасу должен захватывать игрока одной идеей, одним сюжетом, а помимо идей и сюжета в нем есть еще множество самых разных достоинств. В такой игре нельзя разочароваться — это действительно очень качественный космический симулятор. ✕



BATMAN & ROBIN

Жанр
3D-приключения

#Игроков
1-2

Издатель
Acclaim

Разработчик
Acclaim

Совместима с
картой памяти

Совместима с
аналоговым контролером

Как правило, игры, сделанные по мотивам голливудских блокбастеров, были не очень удачными. Где-то графика подводила, где-то просто игровой процесс был, мягко говоря, слабоват. В целом, это средненькие игры, создающиеся в предельно короткие сроки, чтобы успеть поймать волну популярности того или иного фильма, благодаря которой такие проекты и вытягиваются. Как только популярность фильма падает, об игре и вовсе забывают. Вспомним хотя бы не так давно появившиеся Men in Black или



Crow: City of Angels. Игры-то, в общем, не самые плохие, да и идей новых немало, но реализовано из рук вон плохо. Возможно, неудачными такие проекты становятся еще и потому, что не способны в полной мере передать атмосфе-

ру фильма. Ведь обычно игру покупают люди, видевшие и любящие фильм, ожидающие получить от игры не меньшее наслаждение. На практике же, запустив игру, вы видите не продолжение любимой картины, а какое-то уродливое действо, отдаленно напоминающее прародителя. Дальнейшее желание играть моментально отпадает — это совсем не то, чего вы ожидали. Таким образом, об играх, делающихся по мотивам фильмов, в игровой общественности сложилось не слишком хорошее мнение. Все вышесказанное, видимо, совсем не пугает компанию Acclaim, давно известную на рынке компьютерных и видео игр. Их новый проект Batman and Robin, сделанный по мотивам одноименного фильма, хита осени прошлого года, по словам разработчиков, должен установить новый стандарт в жанре приключений и прервать полосу неудач, постигавших ранее подобные игры. И, похоже, это действительно так.

Итак, сюжет игры тесно переплетается с сюжетом фильма, но вовсе не повторяет его. Действие происходит в футуристическом городе Gotham. Мрачноватое, надо сказать, местечко. Разгул преступности принял катастрофические масштабы. Добропорядочные граждане, которых осталось крайне мало, брошены на произвол судьбы, потому что власти города уже давно не способ-



ны держать ситуацию под контролем. Правительство коррумпировано, а власть находится в руках бандитов, маньяков, наркобаронов и прочих отбросов общества. Ситуация критическая, не терпящая промедления, — самое время появиться супергерою, способному очистить город от наплыва преступных элементов, восстановить порядок и спокойный сон жителей города. И имя его — Бэтмэн. Да, пожалуй, только ему под силу эта задача. От чего только не спас нашу планету



этот герой, появившийся много лет назад на страницах комиксов. На этот раз Бэтмэну, то есть вам, предстоит раскрыть множество преступлений, а в конце сразиться с доктором Freeze'ом и ужасным Poison Ivy, стоящими за всем злом, творящимся в городе. Помимо,

Бэтмэна со злом борются Robin и Batgirl, так что, начиная игру, вы можете выбирать из трех героев, отличающихся не только внешне. Каждый персонаж имеет три характеристики: сила, скорость и ловкость. Соотношения их сильно влияют на стиль игры. Так, например, Бэтмэн является самым сильным героем и способен одним ударом вышибить из противника душу. Зато Batgirl значительно более ловкая и быстрая, а потому способна просто избежать схватки. Вообще, то, каким героем вы будете играть, может заметно повлиять на развитие сюжета, хотя концовка для всех одна. Бэтмэн, например, будучи тяжелым, обязательно провалится в ловушку с гнилым полом, из которой ой как не легко будет выбираться! А Робин может просто пробежать по нему. Кроме того, каждый герой обладает парой своих фирменных приемов и комб, а ввиду того, что драться придется много, подобный ассортимент совсем не лиш-





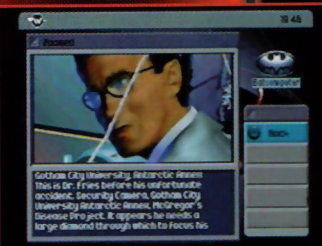
нибудь более серьезном, чем кулаки, то есть об оружии. Его много — аж 40 видов самых разных колюще-режущих, огнестрельных и других замечательных штук. И чего там только нет: и метательные диски, и раз-

поэтому характеристики героя по мере накопления опыта будут повышаться. Как видите, вас ожидает потрясающее действо. Толпы самых разных гуманоидных и не очень гадов будут пытаться остановить вас. Очень часто отпор врагу придется давать непосредственно врукопашную. Благо приемов хватает не в каждом файтинге столько! Когда же тварей будет слишком много или просто кто-то очень живучим окажется (босс, например), то тут самое время подумать о чем-



личные сабли, и даже самонаводящиеся ракеты, реагирующие на холод! И почти все это добро доступно любому герою. Исключения составляют один-два вида, присущие конкретному герою и только ему. Фантазии разработчиков, видимо не было предела. Помимо оружия, в игре еще огромное количество различных полезных примочек и power-up'ов. Чего стоят только ботинки со встроенными в них ракетными ускорителями, позволяющие летать! Как видите, есть за чем прочесывать Gotham вдоль и поперек, но поверьте, задача эта не из простых. Территория города просто огромна для подобных игр — около 40 квадратных километров. И это при том, что в городе полно

многоэтажных зданий, в которые можно входить, катакомб, туннелей, всяких тайных сарайчиков — одним словом, перед вами настоящий город, по которому можно просто часами бесцельно бродить. Чтобы этого не произошло, игру сделали пол-



ностью в реальном времени. Это означает, что события в городе развиваются независимо от того, расследуете ли вы дело или же просто топчетесь на месте. Доктор Freeze и Poison Ivy вовсе не собираются ждать, пока вы там соображаете, что делать дальше, или перерываете очередной приглянувшийся сарайчик. Их люди будут совершать преступление за преступлением, поэтому промедление в конечном итоге может означать проигрыш. Вы ведь прежде всего детектив, и ваша задача не только расследовать преступления, методич-

но собирая улики, но и предотвращать их, что гораздо ценнее. Да, именно так, будучи достаточно сообразительным и быстрым, вы сможете предугадать, где и когда состоится следующая бандитская выходка, и появиться там заблаговременно. Для более быстрого передвижения по городу вам предоставлено крутейшее авто, хорошо известное по фильмам. Хотя, в принципе, можно обойти город и на своих двоих, благо сегменты догружаются прямо по ходу действия. Игра разделена на 23 уровня, расположенные как бы в хронологической последовательности. Фактически, город просто разбит на зоны, плавно переходящие друг в друга. Существуют и секретные районы, становящиеся доступными от раза к разу. Прогуливаясь по городу вы скоро заметите поразительную интерактивность окружающих вас предметов. Практически все, что по той или иной причине не понравилось вам, может быть уничтожено. Ощущения просто потрясающие. Например, заходите в магазин, разносите к чертям окна, вазочки и прочие бьющиеся предметы, выбегаете, взрываете газопровод, а в конечном итоге и весь магазинчик. Так что, имея должное количество боеприпасов и терпения, можно значительно повлиять на архитектурный ансамбль города. Но все-таки



лучше этого не делать. Во-первых, и так все здорово, то зачем что-то ломать — только боеприпасы зря переводить; а во-вторых, осуществляя подобные погромы, вам не избежать неоправданных жертв среди мирного населения, а это сурово карается — могут лишить дополнительных очков.

Графическое исполнение игры выше всяких похвал. Разработчики немало потрудились над созданием сложнейшего трехмерного движка, на котором построена игра. Все персонажи полностью трехмерные, выполнены с высо-

чайшей детализацией (чего стоит только плащ Бэтмена, развевающийся во время движения прямо как настоящий! А ведь он тоже 3D.) и анимированы с использованием технологии motion capture, благодаря чему двигаются очень реалистично. Вышеописанная интерактивность окружающей среды просто поражает воображение. Здания многоэтажные, интерьеры отличаются повышенной детализацией, но вовсе не страдают пониженной интерактивностью.



Враги довольно умны, а главное очень сильны. Текстуры, освещение, цветовая гамма подобраны так, чтобы передать атмосферу Gotham'a, созданную в фильме. И это действительно удалось. Вид на происходящее осуществляется при помощи динамической камеры, выбирающей наилучший ракурс, что придает действию некий драма-

тический эффект. При всем при этом игра почти не тормозит, и это при таких-то размерах! Звуковое оформление также на уровне, что способствует более полному погружению в игровую среду.

В целом, игра оставляет неизгладимое впечатление, заставляя играть вновь и вновь. Acclaim пришлось сильно поднапрячься, чтобы создать ее (над игрой работало 35 человек примерно в течение года). И силы эти были потрачены не зря: потрясающая динамика действия в совокупности с превосходной графикой делают Batman and Robin потенциальным хитом сезона. X



тив, и ваша задача не только расследовать преступления, методич-



MOTORHEAD

Жанр
Гонимый
симулятор

#Игроков
1-2

Издатель
Gremlin

Разработчик
Digital Illusions

**Совместима с
картой памяти**

**Совместима с
аналоговым контроллером**

Когда вы слышите имя компании Digital Illusions, то что вам сразу же приходит на ум? Ладно, поставим вопрос по другому: а приходит ли вам вообще что-нибудь на ум, когда вы слышите о названии? Возможно, после некоторого напряжения вам удастся вспомнить парочку опусов для уже почти похороненного компьютера Amiga, а может быть, даже целых три хита для Commodore — Pinball Dreams, Pinball Fantasies & Pinball Illusions (кстати говоря, замечаете определенные склонности этих шведских программистов?). Однако, скорее всего, в вашей памяти всплывет True Pinball, это замечательное произведение для наших с вами PlayStation, занявшее немало нашего свободного времени. Но это было так давно, что память о существовании этой талантливой шведской команды изрядно поистерлась. И вот наконец свершилось! Напряженное молчание скандинавов прервалось выходом игры, где они решили попробовать себя в несколько другом, чем штампование Пинболов, качестве. Что на этот раз? Произведение с прозрачным и ясным как божий день названием — Motorhead. Само собой, что это гонки, причем достойные пристального внимания.

Кстати, про «вдоль берега» это совсем не справедливо: есть отличная (но кольцевая) трасса вдоль берега Атлантики, извилистая и согретая лучами заходящего солнца. Любителям урбанистических пейзажей несомненно понравится трасса по ночному японскому городу НеоСити, до отказа завешанному люминесцентной рекламой. Игра начинается, когда вам доступны всего две трассы. Ваша задача заключается в том, чтобы, завоевывая призовые места, получить больше машин и возможность попробовать себя на следующих трассах. Кстати о машинах: на каждую отведено более трехсот полигонов. Говоря конкретней, если их внешний вид не имеет (пока) очень четких внешних отличий, то это компенсируется своеобразием «характеров» и тем, что последующая машина всегда быстрее предыдущей. В игре 3 game mode: легкодоступная

Arcade, Simmode & полная и долгая Career. Есть из чего выбирать! Digital Illusions продюсирует игру в надежде на то, что Motorhead появится на PC и на PlayStation одновременно, однако у издателя проекта Gremlin Interactive другие взгляды на этот вопрос. Однако, сравнивая уже имеющиеся версии для обеих платформ, не может не возникнуть удручающее впечатление: версия для PC технически значительно продвинутой. Для того, чтобы и на PlayStation можно было бы почувствовать самые

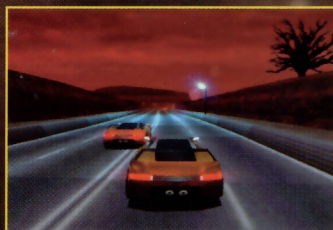
«сливки» игры (свет фонарей на ночной дороге, пробивающийся сквозь туман, снопы искр, real-time свет фар и пр.), придется по-

Что сразу бросается в глаза, когда начинаешь гнать по трассе в Motorhead? Скорость, бешеная, головокружительная скорость. Машины мчатся, как будто желают пересечь не только

пространство, но и время. Несомненно, что не последнюю роль здесь сыграли 50 кадров в секунду, что делает происходящее на экране гладким, как атлас. Ощущение, что действительно мчишься, оставляя десятки миль позади, в качестве участника трансатлантической скоростной лиги (Transatlantic Speed League) не покидает ни на секунду. Среди шести длиннющих трасс (их число, возможно, будет еще увеличено), к несчастью, нет незамкнутых, так что бесконечные гонки вдоль берега, или по сельской местности отсутствуют.

дождать. Однако вы можете рассчитывать на честное слово Gremlin, что конечная версия для PS будет ничуть не хуже, чем для персоналок.

Сложная система AI, сочетающаяся с по хорошему простым игровым процессом, выделяет шведский симулятор из огромного числа подобных игр. Уже заставляет задуматься тот факт, что издание Motorhead в США совмещено с выходом Gran Turismo. Кто кого? ✕



KULA WORLD

Жанр
Головоломка

#Игроков
1

Издатель
SCEE

Разработчик
SCEE

Совместима с
картой памяти



Приближение лета, похоже, не дает покоя не только простым обывателям, но и разработчикам игр. Вот и последняя головоломка от компании Sony предлагает окунуться в атмосферу приближающегося пляжного сезона.

В Kula World вам предстоит взять на себя управление гигантским разноцветным пляжным мячом и придется вдоволь накататься, блуждая по свободно висящей в пространстве платформе.

На первый взгляд, Kula World невероятно проста как в освоении, так и непосредственно в процессе игры: все, что вам требуется сделать — это провести вышеупомянутый шар через награждение строительных лесов к выходу, попутно собирая всевозможные бонусы и разыскивая ключи. Не так уж и сложно, правда? И в течение нескольких уровней это действительно так. На первых порах игра, как заботливый швейцар, постепенно вводит вас в мир своих тонкостей. Таких, например, как достаточно странный способ посмотреть вверх или вниз, способность прилипать ко всем поверхностям и, что самое необычное, возможность свободно перемещаться с грани на грань прямоугольных направляющих, из которых состоит игровое поле. Но где-то к пятнадцатому уровню это перестает удивлять, и мозг уже автоматически выискивает наилучший путь ко всем важным ключам. Правда, компания Sony не упустила возможность поиздеваться над игроком, и вы всегда можете

видеть тот или иной ключ, но вот чтобы добраться до него, вам придется изрядно поднапрячь мозги.

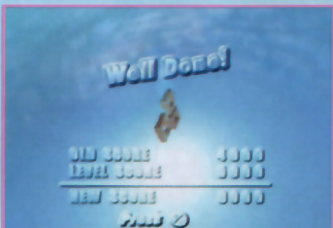
Игра вышла очень свежей и необычной, и в этом немалая заслуга принадлежит компании «Game Design Sweden», которая сыграла главную роль в разработке оригинальной концепции. И действительно, ничего подобного (по крайней мере, на PlayStation) еще не было. Да и на других платформах, пожалуй, тоже. Единственной аналогией может послужить разве что архаичная Bouncer и ее сиквел Re-Bouncer для Commodore 64 (системы, в России практически не известной), да и то большей частью лишь потому, что и в той

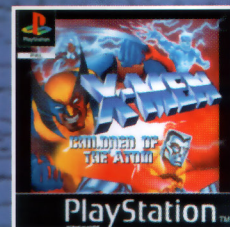
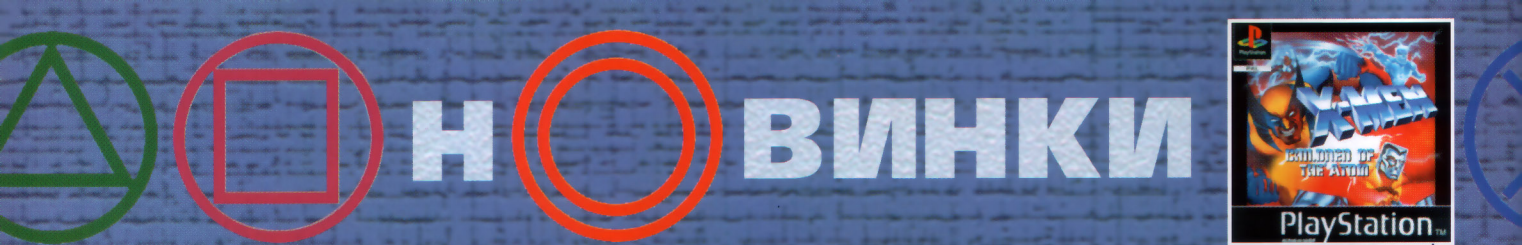


и в другой игре присутствуют мячи. Несмотря на некоторую запутанность, игра достаточно интересна и действительно захватывает буквально с первого раза. Уровень сложности игры возрастает пропорционально этапу и вполне достаточен, чтобы удовлетворить как начинающего, так и опытного игрока. Единственное, что немного портит впечатление — это отсутствие режима для двух игроков.

Kula World представлена в перспективе от третьего лица и содержит более 200 уровней с графикой высокого разрешения. Каждый уровень представляет собой уникальный тест для интеллекта игрока со множеством препятствий, ловушек и опасностей, которые нужно преодолеть на пути к победе. Опасности, подстерегающие вас, очень разнообразны: шипы, прокалывающие ваш мяч, покрытые льдом переходы, с которых так легко сорваться вниз, огонь, сжигающий вас дотла, и т. д. Но самым интересным моментом является возможность свободно вращать игровое поле (которое, кстати, трехмерно) на 360 градусов, что вызывает достаточно странное и дезориентирующее чувство (а-ля Descent 1, 2), особенно когда вам нужно добыть ключ и при этом вы еще и ограничены во времени. По пути вы также можете зарабатывать дополнительные очки, подбирая различные бонусы в форме монет, фруктов и пилуль.

В целом, Kula World выглядит очень многообещающе и имеет все шансы занять достойное место среди классики жанра головоломки, а возможно, даже стать родоначальницей нового класса игр.





НОВИНКИ

X-MEN:

CHILDREN OF THE ATOM

Жанр
Драки

#Игроков
1-2

Издатель
Acclaim

Разработчик
Capcom

Совместима с
картой памяти



Виртуальные драки с момента своего появления стали горячо любимым в народе способом времяпрепровождения. Первые из них появились более десяти лет назад. Особенно привлекало то, что играть можно было вдвоем за одним компьютером или приставкой, поскольку игр, рассчитанных более чем на одного игрока, тогда было, мягко говоря, немного. Расцвет жанра двумерных поединков приходится на 93-95 годы. Тогда появились такие великолепные игры, как *Mortal Kombat* и *Street Fighter*, до сих пор не потерявшие своей актуальности. Игра, о которой пойдет речь, является типичным представителем жанра двумерных драк направления *Street Fighter* и тоже сначала появилась на игровых автоматах.

X-Men: Children of the Atom относится к множеству игр серии *X-Men*, среди которых на сегодняшний день есть даже полноценный 3D action. Как и многие другие подобные игры, *X-Men* родился на страницах комиксов, после чего были перенесены на экраны телевизоров как герои мультфильмов. *X-Men* —



это команда сильных и ловких людей, в результате небольших мутаций получивших различные удивительные способности. Их кредо — борьба со злом и несправедливостью. Одним словом, *X-Men* — это суперге-

рои, спасители человечества.

На этот раз планету придется спасать от клана ужасных супермутантов, называющих себя *Acolytes*, во главе которых стоит полукибернетическое существо *Magneto*. В планы этих исчадий ада входит ни много ни мало, а захват власти над миром. Остановить их смогут только *X-Men*, но почему-то исключительно путем поединков. Как видите, сюжет не отличается оригинальностью, но в таких играх он, вообще-то, мало кого интересует. Итак, вы можете играть как за *X-Men*, так и за *Acolytes*; таким образом, выбирать придется из десяти персонажей. У каждого своя тактика ведения боя. Ветераны *Street Fighter* не найдут ничего нового в управлении — удары и приемы построены по тем же принципам. Разработчики постарались наделить героев максимум возможных движений и ударов, которых в общей сложности более ста. Например, можно превращать энергию противника в свою, становиться невидимым, летать и т.д. Существуют еще и специальные *X-удары* огромной мощности, правда, очень быстро опустошающие запасы энергии. Так что можно будет поупражняться в обуздании джойстика. Каждый герой между битвами сможет проверить уровень своей подготовки, попробовав разрушить какой-нибудь объект (очень напоминает *SSF2 Turbo*). В целом, игровой процесс сработан в лучших традициях жанра и по содержательности ни в чем не уступает классическим представителям двумерных драк. Но есть одно большое но. Это графика.

Несмотря на все старания разработчиков улучшить графику при переносе с автомата на приставку, игра все-таки сильно устарела. Она неплохо смотрелась бы годика этак три назад. Сегодня же, когда двумерные драки доживают свои последние дни, а пальму первенства давно захватили их более прогрессивные трехмерные собратья, она навеивает тоску и грусть. Но хуже всего другое. Из-за технических проблем, связанных с архитектурой *Sony PlayStation*, игра очень долго грузится и временами тормозит во время боя. А это просто ужасно. Ведь самое главное в таких играх — динамика, скорость. Этого, к сожалению, нет.

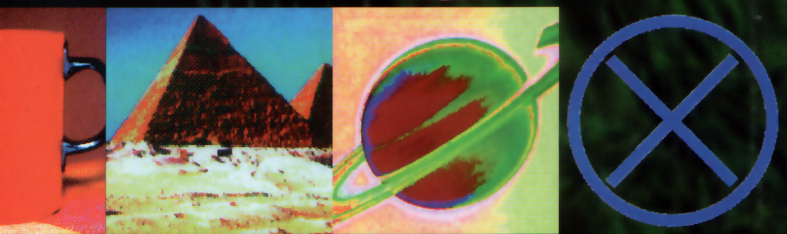
В целом, игра сработана хорошо, но все-таки это уже вчерашний день. Очень медленная, хотя и красивая, графика сводит игровой процесс на очень средний уровень. Игра может понравиться фанатам двумерных драк с ангельским терпением, а также тем, кто подвержен ностальгии о былых временах. ✕



TEKKEN 3

TM





Оценки изр:

- 5 — великолепно**
4 — очень хорошо
3 — нормально
2 — посредственно
1 — плохо




DAW

Давайте представим себе такую картину. Древний мир, наполненный магией и чудесами. Мир, в котором ни на минуту не прекращается борьба светлых и темных сил. Мир, где война — это образ жизни. Мир, куда вы попадаете, всего лишь загрузив диск в приставку. Это наше поле боя, наша судьба, наша ИГРА. Warhammer зовет в свой притягательный, необъяснимо красивый мир. Это не сказка, а антисказка. Хотя героям и здесь найдется местечко.

Dark Omen является первой игрой необыкновенно популярной серии Warhammer, появившейся на PlayStation. Необыкновенно приятно сознавать, что в таком редком на приставках жанре, как стратегия, стало еще на одну игру больше. Еще приятнее констатировать факт, что хуже игра от перевода не стала, и, видимо, потому, что создавалась она специально для приставки, в то время как версия на PC делалась отдельно. Electronic Arts, для которой Dark Omen также стала

своеобразным дебютом в сериале Warhammer (а ранее всеми игровыми проектами этой серии занимались Mindscape/SSI), проявила все свои способности и смогла «собрать» великолепную игру. Уж кто-кто, а EA конъюнктуру рынка чувствует очень хорошо, поэтому вкладывать миллионы в игру, предназначенную для нескольких тысяч верных поклонников, она не намерена. Массовый продукт — минимум, суперхит — максимум.

По окончании сражений в первой части игры Warhammer: Shadow of the Horned Rat, прямым продолжением которой и является Dark Omen, героям древней земли удалось отправить нечистую силу обратно по могилам да курганам. Как это часто бывает, не так уж чтобы бесповоротно и окончательно. И вот, пожалуй-ста — вследствие странного астрономического феномена в момент солнечного затмения вся нечисть оказалась на свободе и опять собралась в гигантские армии под предводитель-



ством самого страшного демона, который ранее находился в заточении в пирамиде. Не могу точно проследить фольклорные мотивы, но определенно кое-что из сюжетной линии Dark Omen мы уже читали в детстве. Самое страшное, раз-



РКОМ АRНHAMMER

Жанр
Стратегия

#Игроков
1

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
Mindscape

Общая оценка игры 5



ких масс. Масс, которые умудрились все-таки избавиться от стратегической малярии и подсели на что-либо более значительное, на тот же Myth, к примеру. Тут-то Electronic Arts и заставит всех новобранцев серьезного стратегического фронта вспомнить про Warhammer, который теперь «с человеческим лицом».



Ну а с PlayStation вообще все замечательно, ибо трехмерных стратегий в реальном времени на приставке еще не было, соответственно, нет и конкурентов. Хотя, если как следует поразмыслить, одного все же можно назвать. Это Final Fantasy Tactics. Обе игры сложны, необычны и необыкновенно интересны. В обеих имеется весьма значительный налет RPG, хотя FFT скорее можно назвать RPG с элементами стратегии, а Warhammer представляет собой 100% экземпляр стратегического жанра.

Игра развивается по следующей, очень простой и обкатанной уже многими разработчиками схеме — выполнение миссий, восполнение потерь в лице свеженьких наемников, покупка полезного барахла, включая и новую ма-

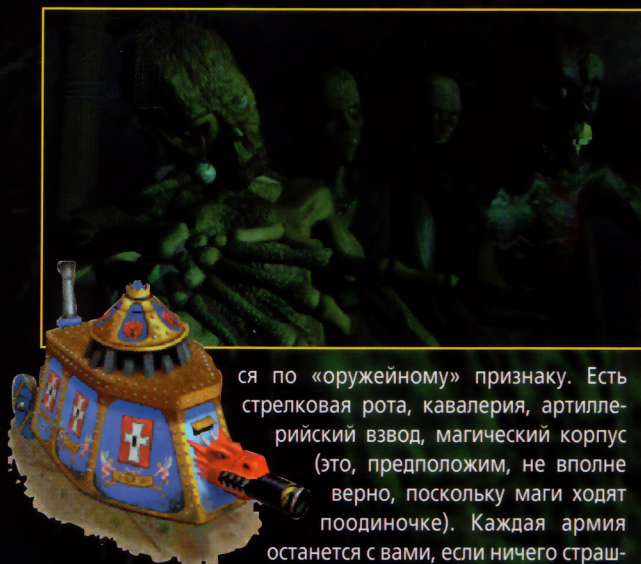


гию, и опять сражение. И так далее, и так далее. Наиболее интересна в данном случае концепция «сохранности» подразделений. С самого начала игры в вашем распоряжении имеется несколько армий, которые состоят из однотипных видов войск, то есть, фактически, распределяют-

меется, впереди. Огромная империя, на территории которой и случилось несчастье, переживает далеко не лучшие времена. Император не может контролировать всю страну, и поэтому поручает все большему количеству своих родственников «курить» тот или иной регион. Вот только новоявленные короли и правители не слишком пока готовы отчизну свою беречь и охранять. Они больше обеспокоены тем, как бы побольше насолить своим «коллегам», и, несмотря на достаточно большие армии, не очень активно противостоят монстрам. В мире Warhammer почти нет места благородству и бескорыстию, и даже самые замечательные поступки никогда не будут совершены, если за них никто не заплатит солидную сумму условных единиц. Как это ни печально, но ваш собственный герой — не исключение. Так что готовьтесь зарабатывать. Вы — профессиональный наемник. А деньги вам и вашему войску обязательно понадобятся.

Dark Omen сохранил приверженность старым принципам Warhammer, и потому особенных отличий от «основы» продолжение не предоставляет. Вся суть игры состоит в том, что на сей раз она наконец-то стала доступной для широ-





ся по «оружейному» признаку. Есть стрелковая рота, кавалерия, артиллерийский взвод, магический корпус (это, предположим, не вполне верно, поскольку маги ходят поодиночке). Каждая армия останется с вами, если ничего страшного не случится, до конца игры. Соот-

ветственно, вы сможете изучить все ее возможности, достоинства и недостатки, познать, что называется, в совершенстве своих солдат. В зависимости от того участия в сражениях, что принимает каждое подразделение, у него будет накапливаться и опыт, заклинания станут мощнее, отряды станут быстрее передвигаться и лучше драться, а лучники — точнее стрелять. Но это только в теории — враги-то тоже будут подворачиваться все сильнее и сильнее. По мере продвижения по сюжету игры вокруг вашей скромной персоны начнет складываться все более широкая коалиция сил, в распоряжении будут появляться все новые типы войск со своими особенностями.

В распоряжении войск под вашим командованием может находиться несколько подразделений (по желанию полководца). Их можно помещать на поле боя или же оставить в резерве. Ваши войска переходят вместе со всеми своими потерями в каждую очередную миссию. Костяком, основной движущей силой войск являются отряды с пометкой Grudgebringer. Названы они по имени магического меча, артефакта, который ваш основной герой (героического вида полигональный воин) призван охранять. В этих отря-

дах имеется конница, пехота, лучники и даже артиллерия. Части эти своему командующему в общем-то преданы, но рисковать из-за него жизнями не настроены. Поэтому испугать их и обратить в бегство может даже очень громкий взрыв поблизости, не говоря уже о битве с превосходящими силами. Физика игрового мира полностью реальна, стрелы не всегда попадают в цель, а заклинания необходимо синтезировать с учетом времени, которое уходит на то, чтобы магия достигла своей цели (а летят заклинания пусть и очень красиво, но невероятно долго). Самая эффективная тактика — бег по кругу вокруг какого-нибудь крупного объекта (церкви, например). Разумеется, этот самый бег ведется с непременным посыпанием голов противника всяческой магией.

Что касается магических возможностей Dark Omen, то они огромны. Самое приятное то, что магия не только «имеет огромное зна-

чение», но без нее существование практически невозможно. Все заклинания делятся на четыре класса: Ice, Waaagh, Bright и Dark. Надо сказать, что классификация весьма странная. Под элементом Bright скрывается стандартная огненная магия, которую можно заполучить в свое распоряжение уже практически с самого начала игры. К категории Dark относится разрушительная магия, иногда относимая к силам



Земли. Всяческие землетрясения, катаклизмы и прочие природные явления относятся к этому магическому классу. С Ice все ясно: лед — он и есть лед. А вот четвертая категория совершенно необычна. Начиная с названия и заканчивая предназначением. Заклинания эти смешанные, и вызывают ко всем источникам природной силы — темным и светлым. В каждом из классов имеется по крайней мере десяток заклинаний, доступных лишь определенным родам войск. К примеру, ваша кавалерия способна использовать некоторые примитивные заклинания, а лучники и пехота лишены подобного удовольствия. Истинными же асами этого дела, естественно, являются маги. Как назло, именно они наименее подвижны. Вдобавок к доступным видам войск, к вашим воинам могут присоединиться несколько типов нейтрально настроенных бойцов. К таким, к примеру, относятся рыцари. Некоторые из армий присоединятся к вам в силу сюжетных обстоятельств (если, например, ваш герой встретил старого друга и уговорил его присоединиться к войску).

Сражения моделируются в полностью трехмерном мире, построенном из полигонов, а собственно войска выполнены в спрайтовой графике. Камера же не фиксирована и может быть как приближена или удалена от поля боя, так и способна крутиться над ним. Угол обзора подобран очень удачно, хотя и не предоставляет «панорамности», не заставляет вас почувствовать реальность схватки. Графически Dark Omen превосходит все, что вы когда-либо могли увидеть на PlayStation (в этом жанре, разумеется). Четкие и чистые тексту-

ры, анимация воды в реках, необыкновенно красивые скалы и горы, поля и леса — все эти красоты предстанут перед вами в совершеннейшем великолепии. Камеру можно вращать в любом направлении, и поэтому вы легко сможете рассмотреть поле боя во всех деталях. Несмотря на обилие полигональных объектов, игра идет на высоком разрешении, поэтому графика выглядит очень четкой и никакого торможения не наблюдается. Вследствие того, что сражение идет довольно-таки медленно, а армии разделены не на отдельные юниты, а на целые подразделения, и лишь магам и пушкам дозволено гулять в одиночестве, бытота здесь ни к чему, и поэтому все в Dark Omen движется плавно и неторопливо. Поразительнее всего то, что при этом игра не нервнрует и не раздражает. То же и с интерфейсом. В





ревями, домами. Из-за детально проработанного алгоритма видимости прятаться действительно порой можно весьма эффективно. Помимо строений в игре имеются реки, озера, каналы, горы, заснеженные долины, холмы и еще множество типов рельефа. При покрытии объектов текстурами использовался очень малень-



кий их размер, так что не только пикселизации, но и «размазывания» текстур по огромным объектам вам в Dark Omen увидеть не придется. Конечно, речь идет о ситуации, когда камеры находятся на средней высоте. При сильном приближении, как и положено, все смазывается, юниты из хороших фигурок превращаются в уродливые нелепые примитивные картинки, а текстуры размаиваются. Простите, такой дефект вообще свойствен трехмерным движкам. Значительные изменения со времен прошлой серии претерпел интерфейс. Отныне исчезла навсегда уродливая панель инструментов, занимавшая в Shadow of the Horned Rat добрую треть экрана. Разработчики решили, что ее использование вообще практически не нужно, и все необходимые функции переключили на круглое разворачивающееся меню, с помощью которого можно свободно управлять всеми функциями юнитов — от атаки и передвижения до использования магии и отдания приказа к отступлению. Здесь же, внутри кругом расположенных кнопок, имеются и индикаторы, показывающие прирост сил войск и степени их готовности к бою или же использованию заклинаний. Всем известно, что переносы стратегических игр на приставки никогда

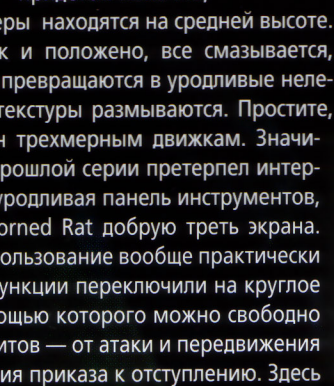


клавиши. Более того, в нескольких случаях требуется и применение их комбинаций. Поначалу, конечно, управлять будет необыкновенно неудобно. Самое забавное то, что проблемы связаны не столько с «откапы

ванием» нужных клавиш, сколько со скроллингом территории с помощью стандартных кнопок передвижения. Дело в том, что камера в игре часто автоматически меняет высоту обзора при переходе с гористой местности на низменности, и поэтому камеру частенько «заносит». Так что процедура ее дрессировки может занять значительное



время. Думаю, вам удастся к ней привыкнуть еще до того момента, как начнутся по-настоящему сложные битвы. С кнопками все несколько проще. По одной назначается для управления каждым из пунктов общего меню, заставляющим группу использовать магию, бежать с поля боя, атаковать или же пользоваться стрелковым оружием. В Dark Omen достигается совершенно уникальный баланс между сложностью управления и большим количеством ар-



мий на карте. Если в некоторых других стратегических играх вы просто могли построить гигантскую армию «мамонтов» и послать их на штурм бастионов противника, то здесь это просто так сделать не удастся, ведь объединять управление группами не разрешается. Каждая армия руководится отдельно. Самое же замечательное во всем этом то, что далеко не всегда большое количество войск на карте будет эффективно — напротив, чрезмерное их количество лишь усложнит управление и приведет к

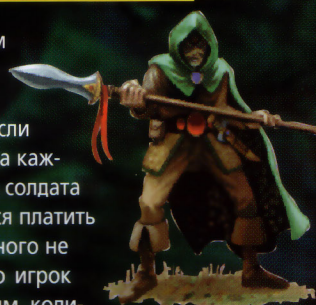


неизбежным огромным потерям (особенно если учесть, что за каждого нового солдата вам придется платить из собственного не очень толстого кошелька). А посему только игрок способен определить, каким максимальным количеством групп он способен руководить.

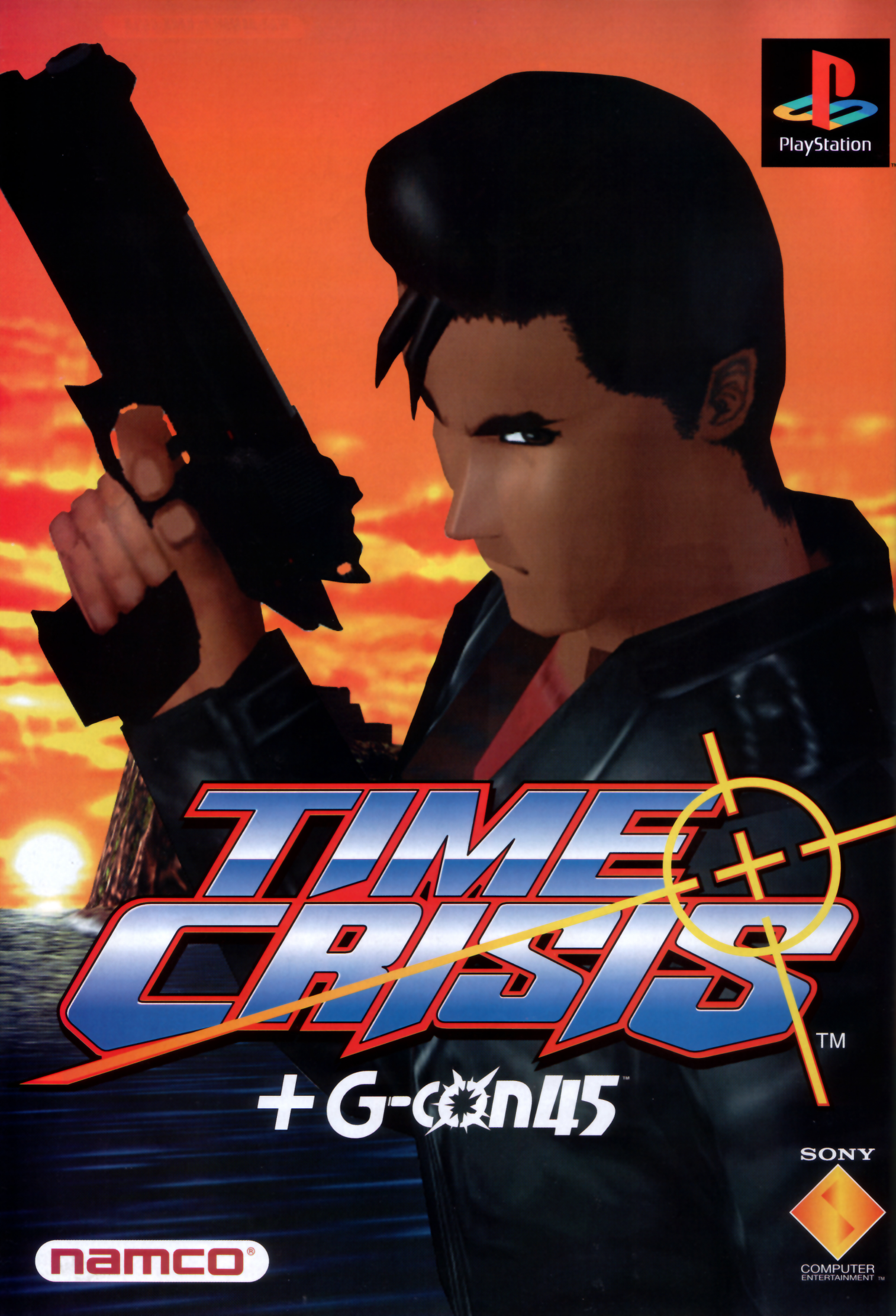
Dark Omen — игра во многом уникальная. Представитель редкого для приставок жанра, да еще и с таким блеском выполненный, не может не привлечь значительного внимания со стороны строгой игровой общественности. Прекрасный сюжет, великолепная графика, управление, с которым можно не только смириться, но и привыкнуть, — что еще нужно для полного счастья? Наверное, единственный недостаток игры в том, что она слишком серьезна. Даже в сказочном мире, придуманном Games Workshop, всегда было место для юмора, но не здесь. Dark Omen мрачен, не поддается на попытки найти в нем хоть что-нибудь забавное. Зануднее его, наверное, только пошаговые wargame'ы. Конечно, вряд ли кто-нибудь обратит внимание на этот факт сразу, но стоит пройти пять или десять миссий, и тягостная атмосфера игры начинает оказывать свое далеко не тонизирующее действие. Так что Warhammer: Dark Omen, кажется, является лучшим средством для депрессии. Не принимайте все происходящее на экране близко к сердцу, играйте и выигрывайте. Не забудьте только испытать радостное чувство победы. Все будет хорошо, вы победите темные силы, можете не беспокоиться!



неизбежным огромным потерям (особенно если учесть, что за каждого нового солдата вам придется платить из собственного не очень толстого кошелька). А посему только игрок способен определить, каким максимальным количеством групп он способен руководить.



Dark Omen — игра во многом уникальная. Представитель редкого для приставок жанра, да еще и с таким блеском выполненный, не может не привлечь значительного внимания со стороны строгой игровой общественности. Прекрасный сюжет, великолепная графика, управление, с которым можно не только смириться, но и привыкнуть, — что еще нужно для полного счастья? Наверное, единственный недостаток игры в том, что она слишком серьезна. Даже в сказочном мире, придуманном Games Workshop, всегда было место для юмора, но не здесь. Dark Omen мрачен, не поддается на попытки найти в нем хоть что-нибудь забавное. Зануднее его, наверное, только пошаговые wargame'ы. Конечно, вряд ли кто-нибудь обратит внимание на этот факт сразу, но стоит пройти пять или десять миссий, и тягостная атмосфера игры начинает оказывать свое далеко не тонизирующее действие. Так что Warhammer: Dark Omen, кажется, является лучшим средством для депрессии. Не принимайте все происходящее на экране близко к сердцу, играйте и выигрывайте. Не забудьте только испытать радостное чувство победы. Все будет хорошо, вы победите темные силы, можете не беспокоиться!



TIME CRISIS

TM

+ G-Con45

namco

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



ОБЗОР BUST A MOVE 3DX

Жанр
Головоломка

#Игроков
1-2

Издатель
Acclaim

Разработчик
Taito

Общая оценка игры 4



Для начала совершим небольшой экскурс в историю. Где-то в середине 90-х годов одна никому не известная платформенная игра, как ураган, ворвалась на рынок электронных развлечений и буквально перевернула его с ног на голову, мгновенно став классикой.

Bubble Bobble была чрезвычайно проста: два небольших дракона на протяжении 100 уровней игры сражались с бесчисленными полчищами врагов (собирая столь же бесчисленные бонусы). При этом в качестве оружия авторы предоставили игроку только такую сомнительную для использования в ратном деле вещь, как мыльные пузыри. Но, несмотря на кажущуюся незатейливость, игра была чрезвычайно увлекательна и забавна.

Вслед за успешной первой частью последовал сиквел, а также первая и вторая части Bust-A-Move.

Несмотря на то, что 1-я часть Bust-A-Move так и не была адаптирована для PlayStation, вторая все же появилась и имела достаточно громкий успех, так что появление третьей части было только вопросом времени — и вот она здесь!

Bust-A-Move 3 очень схожа с предыдущими двумя: в основе своей это все та же головоломка, где игрок должен расчистить экран, заполненный пузырями самых разнообразных форм и расцветок, стреляя по ним опять-таки пузырями из оружия, расположенного в нижней части экрана. Цель игры — соединить три или более шаров одного цвета и так далее, до тех пор, пока не будет расчищен весь экран. При этом вы ограничены во времени, и если вам не удастся уложиться в отведенный срок, шары пересекают ограничительную линию внизу экрана, или, иными словами, наступает Game Over. В отличие от Super Puzzle Fighter 2 Turbo, здесь случайное совпадение шаров очень и очень мало-



вероятно, и чтобы расчистить экран, вам понадобятся железные нервы и воистину снайперская меткость. При этом огромное значение имеет точность наведения орудия, можно даже без преувеличения сказать, что это жизненно важно для прохождения игры, особенно на последних уровнях. Но даже если вы отнюдь не «ворошиловский стрелок» и вовсе не горите желанием в срочном порядке изучить тригонометрию, не отчаивайтесь: специально к вашим услугам имеется метка — целеуказатель. Игра составлена очень грамотно и не отнимет много времени на то, чтобы разобраться, что к чему — все необходимые действия понятны на интуитивном уровне. Качество игрового процесса также на высоте. Оторваться от игры практически невозможно, но даже если вам это удастся (что потребует воистину железной силы воли), то эти

треклятые шары еще долго будут преследовать вас повсюду: на работе, во время обеда и даже во сне. Теперь о главном. Что же нового ожидает фанатов предыдущей игры в третьей ее части?

Компания TAITO благоразумно решила не вносить в игру каких-либо радикальных изменений, а просто добавила несколько нововведений, чтобы несколько разнообразить игровой процесс.

К примеру, особые пузырьки, при попадании в которые исчезают все шары схожего с ними цвета, или радужный шарик, который изменяет свой цвет в зависимости от того, какого цвета был шар, исчезнувший перед ним. Также появился нейтральный шарик, который исчезает, только если вам удастся разъединить группу пузырьков в верхней части экрана. Но наиболее интересным был и остается режим для двух игроков. Вам предоставлены на выбор 8 различных персонажей (из других игр компании TAITO, таких как Sonic Blastman), а ваша цель — заполнить пузырьками экран оппонента до того, как он сумеет проделать то же самое с вами. При этом вы можете использовать различные комбинации, чтобы ускорить дело, и чем длиннее они будут, тем больше шаров появится на стороне противника. Среди прочих новшеств также появились два новоиспеченных режима игры — Challenge и Collection с возможностью выбора огромного количества игровых экранов, а также встроенный редактор уровней. В связи с этим и без того отличная игра становится еще лучше, что вкупе с очень и очень приличной играбельностью делает Bust-A-Move 3 отменным выбором для любителей головоломок.





JET RIDER 2

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
SCEE

Разработчик
Single Trac

Общая оценка игры 4—



Зная популярность Jet Moto, помня, с каким энтузиазмом в него играли, и учитывая, что даже самыми деликатесными блюдами можно себя угостить, считаю своим долгом сразу предупредить уважаемых читателей: эта статья не для тех, кто обыгрался в первую часть Single Trac'овской мотогонки!

Так или иначе, Jet Moto 2, не менее известный как Jet Rider 2, наконец примчался и к нам. Что это значит? Это значит, что нам вновь предстоит глубокое и проникновенное общение с реактивными мотоциклами на трассах, навевающих мысли об изощренной фантазии авторов. Однако давайте по порядку...

Прежде всего скажем пару слов для тех, кто понятия не имеет об

мотоцикл? Сложный вопрос! Хитрость создателей игры в том и состоит, что в обычной жизни реактивных мотоциклов не существует.

Другая хитрость — то, где происходят гонки. В первой части игры этот процесс шел на огромных морских пляжах, болотах, в обледеневших горах, где можно было на скорости под двести миль в час преодолевать двухсотфутные перепады высоты. Все это настолько зачаровывало и увлекало, что Single Trac не могла оставить такую идею без достойного продолжения. Если с Critical Depth вышел некоторый прокол, то давайте посмотрим, как обстоят дела с Jet Moto часть вторая.

Само собой разумеется, что идея осталась все такой же кристально чистой и не замутненной лишними драматическими наслоениями. Очень быстро едем, всех об-



гоняем и приходим к финишу первыми. Поскольку мало кто, будучи в полном уме и здравии, мечтал оказаться на месте этих парней & девушек на мотоциклах (про мазохистов и самоубийц речь не идет), то ваше место по ту сторону экрана



теперь занимают десять персонажей. Кое-кому удалось «переехать» из первой части (помните Max, Technician, Bomber?), однако все остальные совсем новенькие и свеженькие. У всех достаточно ярко выражены индивидуальные черты, хотя всех объединяет одно: у каждого имеется по замечательному мотоциклу, который ими управляется в совершенно уникальном стиле. Наверняка среди всех них найдется тот самый, что подойдет исключительно вам. Здесь было бы уместно сказать пару слов про анимацию, касающуюся в первую очередь игроков. Особенно ярко проявляются ее достоинства, когда кто-нибудь из соперников, не вписавшись в крутой поворот, улетает, болтая конечностями, в неизвестном направлении. Сразу надо оговориться, что это приятное гла-



одной из самых раскупаемых гонок нынешнего и прошлого годов.

Jet Moto от Single Trac (Twisted Metal I&II, Critical Depth, Warhawk) — это гонки на реактивных мотоциклах. Что такое реактивный

мотоцикл? Сложный вопрос! Хитрость создателей игры в том и состоит, что в обычной жизни реактивных мотоциклов не существует.





зу зрелище не будет происходить очень часто: искусственный интеллект на очень приличной высоте и вероятность того, что в первое время это вам придется дрыгать в воздухе конечностями более чем велика. Даже ветеранам JT 1 не

будет пользоваться уже упоминавшийся трек Rollercide, находящийся на самых больших в мире и на самых «дурных» американских горках. Здесь гарантируются очень крутые спуски, спиралевидные отрезки и замечательное



обойтись без определенных усилий.

Управление... Большое место огромного количества игр. Что можно здесь сказать? Общее впечатление следующее: играть стало легче, все гладко и отзывчиво. Как не было никаких тормозов, так все и осталось. Когда вы видите стенку, то это значит, что пора отпустить газ и надеяться, надеяться... Для резких поворотов предназначены шифты L1/L2, а для более чем резких — специальный электромагнит. Эта штука притягивается к



развлечение «Приливная волна» (с этим сами познакомитесь!...) Поначалу вам доступны только три трассы, которые могут быть пройдены в любом порядке. А уже потом вам открывается трек за треком, трасса за трассой. Чем дальше — тем интереснее!

Если в первой части имелись три Mode (а именно Championship, Rally и так называемые Elimination Races), то теперь к ним добавилась четвертая — Stunt Racing Key. Здесь придется выложиться на все сто и показать, на что вы способны в выполнении



магнитам, стратегически расположенным на трассах. Подчас класть AI на лопатки возможно лишь благодаря им. От грамотного использования их расположения зависит ваш успех — чем умелей вы поворачиваете, тем больше драгоценных секунд вы выигрываете. Однако к каждой трассе придется примериваться по отдельности: вот, например, на Rollercide магниты в основном сконцентрированы в центре, и это вынуждает игроков всячески ухищряться, чтобы не покинуть седла до достойного финиша.

Вторая часть игры посвящена фигур высшего пилотажа. Ровно столько же появилось уровней сложности. Что же касается игры вдвоем, то появилась интересная возможность делить экран как вертикально, так и горизонтально. Вроде бы мелочь, однако приятно. Может быть, рано или поздно, экран и по диагонали делить научатся.



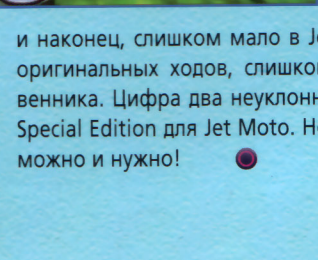
Ну а теперь надо замолвить пару словечек о самом интересном — о трассах. Их десять, десять совсем новых и очень опасных. Что сразу бросается в глаза и повергает в чувство легкой эйфории — это то, что все они стали интересней и сложнее, изощреннее сложней. Сложность не в последнюю очередь обязана оригинальному смещению реальных законов физики и «сверхестественных» способностей мотоциклов. Во-первых, треки огромны — в них можно заблудиться, благо неровный рельеф местности очень даже к этому располагает (нельзя сказать, что это преимущество, в конце концов, ведь мы же не в ролевик играем, чтобы восхищаться немерными пространствами). В гонках все должно быть ясно, просто и быстро. Однако вернемся к ландшафту: сказать, что он «неровный» — значит, далеко не полно отразить истинное положение дел: почти все треки переполнены холмами, трещинами, зданиями, канавами и трамплинами. Чего только стоит трасса, пролегающая по Лос-Анджелесу, испытавшему ужасное землетрясение (After Shock)! Переломанные хайвеи, растрескавшиеся фрифви, головокружительные прыжки... «Приятное» впечатление производит гонка Melt Down, расположенная под боком действующего вулкана. Очень весело перемахивать через потоки раскаленной лавы, текущей прямо по трассе. Несомненной популярностью

исключительно в пользу Jet Rider 2, этот проект несомненно болел, причем неизлечимо. И имя этой болезни — «синдром дежавю», врожденная болезнь подавляющего большинства сиквелов. К счастью, у JT относительно легкая форма. Но начнем с собственных Jet Rider'овских недостатков. Во-первых, количество персонажей сократилось ровно в два раза, что вообще-то трудно объяснить.

Во-вторых, именно в тот момент, когда разгонишься до предела, поднимаешься в воздух (не фигурально, а буквально), то тут-то и встречаешь надпись «Track boundry». В-третьих, как уже говорилось, запутаться в нагромождениях полигонных ландшафтов



очень легко, а найти верную дорогу ох как трудно! Известны также случаи, когда люди жаловались на то, что реальные законы физики только мешают игре, первая часть которой славилась скоростью и динамикой: подъемы, холмы и уступы только замедляют сверхбыстрое движение. Ну,



и наконец, слишком мало в Jet Rider 2 новшеств, слишком мало оригинальных ходов, слишком похожа на своего предшественника. Цифра два неуклонно стремится к 1,5, а то и вообще к Special Edition для Jet Moto. Но несмотря на все это, играть в JT 2 можно и нужно!



PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

Жанр
3D-бродилка

#Игроков
1

Издатель
Activision

Разработчик
Activision

Общая оценка игры 4



В самом первом номере Official PlayStation мы уже писали о Pitfall 3D. Тогда разработчики из Activision практически завершали создание игры, о финальной версии которой мы можем говорить теперь. Pitfall 3D — одна из тех немногих игр, у которых есть своя судьба, своя история... Впервые появившись на древних компьютерах, Pitfall представлял собой вполне обычную для того времени платформенную бродилку по джунглям и пещерам. Монстры и ловушки — вот то, чего следовало избегать, сокровища и бонусы — то, что нужно было собирать. Как вы видите, концепция старого Pitfall'a и Pitfall'a трехмерного не слишком не отличаются друг от друга и схожи, кстати, не только в этом.

В последнее время в игровой индустрии появилась замечательная тенденция делать сиквелы — продолжения к самым старым играм, не изменяя вообще ничего, кроме графического оформления. Эффект действительно поразителен. Старая игра с новым лицом — так вкратце можно было бы



охарактеризовать интересную концепцию. Activision, очевидно испытывая сильную ностальгию по романтическим временам старых игр, сделала ту же самую игру, но только трехмерную. Точно такая же платформа, точно такая же

идея, даже монстры и ловушки те же самые. Хотя кое-что новое появилось...

Но начнем все же с трехмерности, которая в значительной степени влияет на игровой процесс. Скажу сразу, это не Tomb Raider, трехмерное передвижение ограничено, причем заметно ограничено. Что представляют собой уровни к Pitfall 3D? Достаточно вспомнить, например, Crash Bandicoot, и вы все поймете. Но, разумеется, искомое третье измерение на этом не заканчивается. Почти все стало полигональным: пейзажи, объекты и, конечно же, персонаж. Тот самый Harry... Впрочем, хватит ностальгии, перейдем к сути.

Кому-то это может показаться достоинством, кому-то недостатком, но, повторюсь еще раз, Pitfall 3D можно уз-

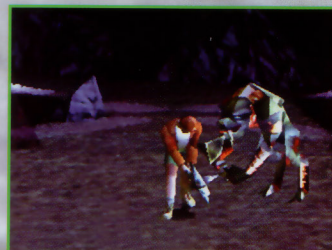


нать с первого взгляда. Обычно цель каждого уровня — найти какой-нибудь ценный предмет или просто дойти до конца. Сделать это иногда просто, иногда сложно, но вся прелесть в том, что никогда не знаешь, что может ждать нас за тем камнем или за тем деревом. Опасностей



много, много и различной помощи, и все это органично вживлено в каждый уровень. Один из секретов такой органичности — то, что платформенная аркада не разделена искусственным образом на локейшены, а является скроллинговым представителем жанра.

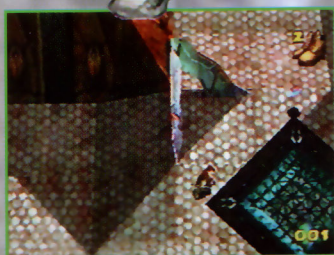
Какие же опасности грозят нашему герою? Начнем, пожалуй, с ловушек. Хотя и остались они неизменными в основе своей, в них появилось что-то новое, свежее и остроумное. Прыжки по лианам через пропасти, мгновенно возникающие болотца (которые, впрочем, также мгновенно исчезают) бревна, катающиеся взад-вперед, должны многое напомнить геймерам со стажем. Ошибка может грозить просто потерей некоторой части здоровья, а может и смертью. Последнее грозит главному герою при прыжке в пропасть. Но нельзя не отметить, что теперь Harry — это не просто машина, беспрекословно выполняющая приказы игрока. Направьте-ка его в пропасть. По крайней мере раз-а три он будет сопротивляться





столь безрассудному приказанию и лишь потом смело шагнет в бездну. И погибнет. Но вероятность того, что игрок будет настолько упорен в своих желаниях, невелика, поэтому интеллектуальный прогресс налицо. Катающиеся бревна, болота и пропасти преодолеваются очень легко — элементарным прыжком. (На самом деле по болоту можно и просто пробежать в момент его, так сказать, осушения, но делать этого не рекомендуется — опасно). Прыгать в игре приходится очень много. Так, в Pitfall 3D нужно очень много таким способом передвигаться по обломкам платформ, непонятно каким образом подвешенным в пространстве. Делать это непросто, особенно учитывая то, что третье измерение не позволит вам расслабиться. Время от времени передвигаться через пропасть вам помогут лианы, услужливо качающиеся из одной стороны в другую. Технология проста: прыгаем, хватаемся за конец, перелетаем через пропасть, спрыгиваем на другой «берег». Смотрится это, надо сказать, очень эффектно. Время от времени придется решать простые аркадные головоломки с лианами, раскачивая их в нужную сторону, что также следовало бы отметить как некоторую оригинальность игрового процесса.

Врагов меньше не стало. Гигантские комары, вылетающие из джунглей, способны сильно покусать нашего героя, иногда даже до смерти. Но против них и других хищников у Harry появилось оружие, которое в процессе игры совершенствуется. Так, например, комары уничтожаются одним точным ударом, что не может не радовать любителей динамичности. Старый добрый



скорпион стал остроумным весельчаком. Вместо того чтобы убивать непосредственного врага своим естественным оружием, он берет главного героя страшным хвостом и начинает с силой бить об землю. Зрелище очень радостное. Со

скорпионами, кстати, в драки вступать не рекомендуется — лучше обходить их стороной или перепрыгивать.

Что делать, если здоровья совсем не осталось? Ответ прост и логичен: искать соответствующие места, где совершенно безвозмездно можно подправить свое здоровье или собирать полезные предметы, которые по методу воздействия несколько не отличаются от вышеуказанных мест. Поэтому со здоровьем особых проблем не возникает: чаще всего гибнешь в пропастях и болотах.

Дело в том, что иногда очень трудно определить, в каком конкретно месте качается лиана, поэтому промахиваешься и, соответственно, умираешь.

Динамика игры тоже на уровне. Все происходит очень быстро — только успевай следить за событиями. Еще мгновение назад ты сражался с комарами, сейчас прыгаешь с лианы на лиану, а секунду спустя тебя бьет об землю огромный скорпион... Сначала это несколько утомляет, а потом восхищает. Насыщенный игровой процесс — это то, чего так не хватает большинству трехмерных платформеров.

Стоило бы отметить также замечательную графическую оболочку игры. Текстуры очень тщательно наложены на полигоны, глюков, связанных с этой частью трехмерно-

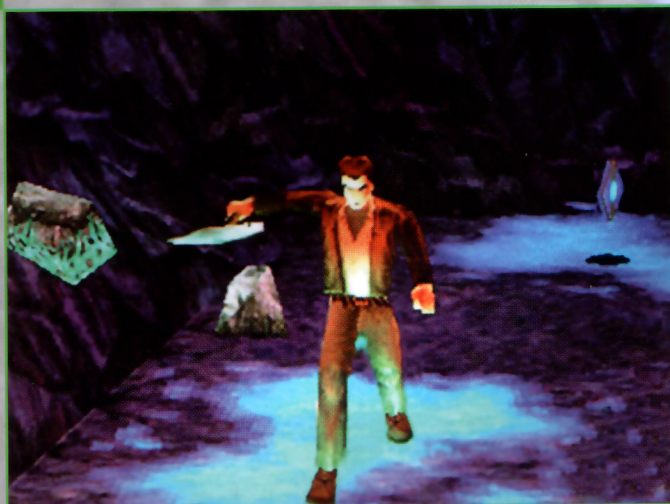


пластики, немного юмора, плюс неизменное качество — и результат превосходит все ожидания. Достаточно лишь вспомнить главного героя в лапах... то есть в хвосте у скорпиона. Прыжки, удары и прочие движения только усиливают впечатление необычной атмосферы — той же самой, что была в старом Pitfall...

Звуки — тоже отдельная тема для разговора. Крики Harry хоть и не правдоподобны, но очень смешны, а кричит он постоянно. Забавная музыка на фоне общей незатейливости игрового процесса очень точно подходит к злключениям главного героя.

Что можно сказать в заключение? Игра удалась во всех отношениях. Особенно хороша главная идея «старой игры в новой оболочке». Кому-то это, может быть, и непонятно, но... Представьте себе, что лет через десять выйдет еще одно продолжение Pitfall с какими-то совершенно новыми графическими наворотами, совершенно новыми особенностями и дета-

лями. Кто из нас вновь не испытает странного чувства ностальгии? Примерно то же самое испытывают сейчас многие, играя на Sony PlayStation в Pitfall 3D... ●





GRAN TURISMO

Жанр
Гонки

#Игроков
1-2

Издатель
SCEE

Разработчик
SCEI

Общая оценка игры **5+**



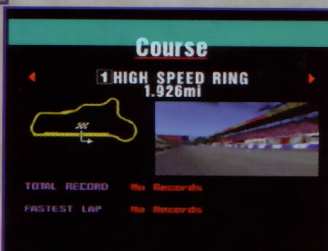
Gran Turismo — это эпохальная игра. Не возникает никаких сомнений, что она войдет в историю как первый представитель симуляторов нового класса. Можно быть совершенно уверенным, что на данный момент гонки, достоинств которой было бы больше, чем у Gran Turismo, нет, да и не скоро такие игры появятся. Sony сделала невероятное. Создатели игры обогнали время, они смогли обойти по замыслу и качеству исполнения лучшие игровые технологии, существующие на лучших игровых платформах.

Прежде всего, Gran Turismo поражает своей сверхуниверсальностью. Даже воспринимая игру на самых разных уровнях, не перестаешь испытывать удивление, смешанное с восхищением. Каждый из нас видел десятки самых разнообразных гонок. Какие-то из них были реалистичными, какие-то мы называли аркадными, где-то было мало трасс, где-то они были плохо составлены... В каждой из игр мы находили недостатки, иногда незначительные, иногда, наоборот, очень заметные. В Gran Turismo нет недостатков.

Необыкновенно комплексный симулятор гонок поражает всем — идеей, реалистичностью, графикой, звуком. Все элементы, из которых сделана игра, являются воистину революционными.

За несколькими режимами игры, вполне обычными на первый взгляд, скрывается невероятное количество возможностей. Если аркадный режим более обычен, то режим симулятора

просто поражает воображение. Дело в том, что во втором случае вам предстоит пройти весь нелегкий путь от неопытного гонщика до знаменитого чемпиона. С самого начала своей карьеры вы оказываетесь перед довольно-таки важным выбором. Ведь у вас нет пока ни машины, ни опыта, есть лишь сравнительно небольшая сумма денег, которые надлежит разумно потратить. Вроде бы и проблемы тут никакой нет — пошел и купил машину, но весь вопрос состоит в том, какую выбрать. В Gran Turismo представлено не пять машин, не десять и даже не тридцать. В общей сложности их около 300! 300 спортивных автомобилей самых знаменитых фирм, самых знаменитых марок, ни одна из них не придумана авторами, у каждой есть свой реальный прототип, идентичный и внешне, и технически. Конечно, большинство лучших образцов автомобилестроения поначалу вам не доступно из-за своей высокой стоимости, однако выбор всегда можно сделать.



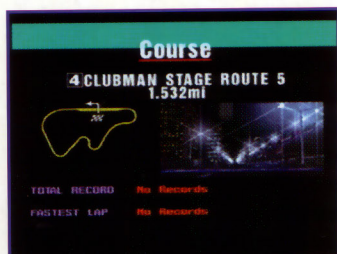
Все лучшие фирмы-производители спортивных автомобилей представле-

ны в Gran Turismo. Вы можете прокатиться на машинах от Nissan, Honda, Mitsubishi, Subaru, Chevrolet, Dodge, Chrysler, Aston Martin и Toyota. Машин много, и все они сильно отличаются друг от друга. Даже водить их нужно по-разному. Но и это еще не все. Разработчики предоставили гораздо большую свободу игроку, позволив ему собственноручно вносить изменения в машины. Почти все детали в машине можно менять, что позволяет создавать уникальные, несуществующие в реальном мире модели, а затем, испытывая их на трассе, оценивать новые достоинства и появившиеся недостатки.

Итак, вы сделали выбор. Самое время приступить к гонке. Вы нажимаете на газ, и... смесь ошеломляющих впечатлений! Скорость поражает воображение: когда вы разгоняетесь, вы даже можете почувствовать, как в спинку кресла вас вдавливают воображаемая

инерция! Гонка производит впечатление абсолютной реалистичности. Нет ни одного элемента





вождения машины в действительности, который бы не был реализован в Gran Turismo. Все, то есть совсем все соответствует реальности — и приемистость, и управляемые заносы, и тор-

шин обработаны настолько неожиданно и эффектным способом, что на бумаге впечатления от созерцания машин почти невозможно передать... Представьте себе отполирован



можной путь, и максимальная скорость, и даже вес машины каким-то образом способен повлиять на вхождение в поворот! Еще раз напомню, что машин в Gran Turismo около трехсот, а значит и около трехсот комбинаций сотен различных технических характеристик, которые совпадают с реальными моделями автомобилей. Это просто невероятно! Игровая индустрия не знала еще такого кропотливого подхода к реализации физических законов и многочисленных особенностей каждой машины!



ную поверхность великолепной машины, на которой отражаются блики света... Это не пустые слова, это самая малость того, что вы сможете увидеть в процессе игры. Даже обыкновенная дорога выглядит как-то особенно, вполне соответствуя пресловутой концепции реалистичности. Дизайн трасс безо всяких оговорок можно назвать гениальным. Каждая трасса — это маленькое произведение искусства, маленький шедевр... А



Ход гонки полностью соответствует реальности. Поведение ваших противников на трассе не выходит за рамки действительности и базируется на мощном AI, также очень тщательно смоделированном. Управ-

как восхитительно выглядят свет фонарей, мягко ложащийся на дорогу! В это почти невозможно поверить даже после нескольких часов игры, но тем не менее это так.

Управление может быть



ляя своей машиной, вам придется использовать все, буквально все! Не только три клавиши (газ, влево, вправо), но и, как это ни странно, тормоза и даже заносы, которые нужно уметь использовать в своих целях.

В Gran Turismo очень много различных типов гонок, которые в значительной степени отличаются друг от друга. Так, например, время от времени приходится сдавать своеобразный экзамен на вождение, чтобы получить лицензию и вместе с ней доступ к следующим соревнованиям. Как ни странно, даже этот режим очень увлекателен и интересен — ведь в нем учитывается каждый правильно взятый поворот, каждый метр, каждая секунда... После каждой удачно проведенной гонки вы будете получать некоторую сумму денег. Накопление богатств стимулирует желание приобрести машину получше, и желание это не исчезает до самого конца игры. А конец этот отодвигается все дальше и дальше по мере прохождения Gran Turismo, открывается все больше новых возможностей, становится доступно больше машин, да и интерес к игре не уменьшается, а только увеличивается.

Графика на несколько порядков лучше устоявшихся стандартов Sony PlayStation. Мы нисколько не ошибемся, если назовем ее революционной. И это действительно так! Полигональные модели ма-

тью сказать, что Gran Turismo и Dual Shock просто созданы друг для друга.

Но и на этом достоинства игры не заканчиваются. Дело в том, что Sony установила в России для продаж Gran Turismo эксклюзивную цену, которая достигает небывало низкой отметки — всего-навсего \$25. Не оценить такой подарок просто невозможно, особенно учитывая все вышеуказанные достоинства.

Gran Turismo — это не просто хорошая игра. Это огромный шаг вперед для всей игровой индустрии. Эта игра, как говорят американцы, из разряда «must buy» (необходимо приобрести). Иметь Sony PlayStation и не иметь Gran Turismo почти недопустимо, потому что GT — это неотъемлемая часть игровой платформы. Убедитесь в этом сами.

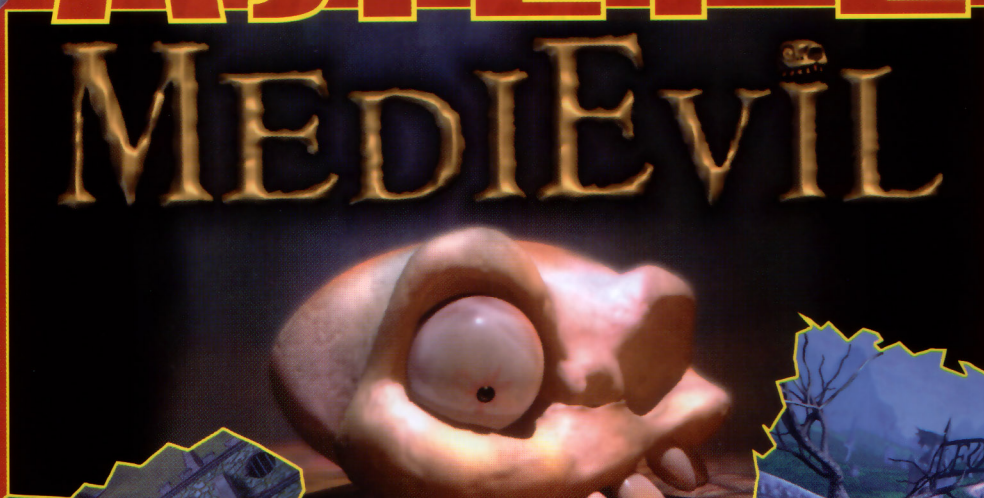


III NEED FOR SPEED HOT PURSUIT



ГАЛЕРЕЯ

MEDIEVIL





ВЫНУЖДЕНО
ПРОХОЖДИ

FINAL FANTASY TACTICS



ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ. ЧАСТЬ II.

Мы продолжаем свой рассказ об игре Final Fantasy Tactics, советы по прохождению которой вы могли прочитать в прошлом номере Official PlayStation.

Миссия третья.
Journey to Coug Machine City.

Битва 16: Zigolis Swamp.

Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 2 Skeletons, Bone Snatch, 2 Ghous, Flotiball или Morobol.

Уровень опыта: 17.

Предметы: X1Y0 — Asura Knife или Ether, X4Y4 — Koutetsu Knife или Echo Grass, X6Y11 — Giant Axe или Soft, X11Y1 — Romanda Gun или Phoenix Down.

Фактически, это первая «официальная» битва, в которой вы встретитесь с

болотной воде, это непременно отравит его. Такой персонаж будет терять здоровье с каждым ходом до тех пор, пока вы не примените Antidote, Esuna или Remedy или пока эффект действия отравы не закончится. Используйте способности Mustadio Seal Evil, чтобы приостановить Skeleton'ов, Bone Snatchets и Gouls, после чего сконцентрируйте внимание на остальных врагах. В данном случае лучшей тактикой будет просто аккуратно двигаться всем вместе, набрасываясь на каждого противника скопом. Кстати, вы можете очень эффективно пользоваться заклинаниями линейки Cure, если кастуете их на персонажа, который стоит рядом с каким-либо привидением. Это слегка уменьшит здоровье последнего.

После окончания битвы карта становится ареной для случайных сражений. Монстры: Panthers, Skeletons, Bull Demons, Ghouls, Morbols, Cocatoris, Archers, Summoners, Time Mages, Wizards.

Битва 17: Slums in Goug

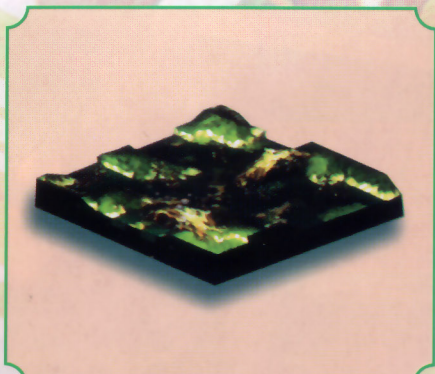
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 2 Thieves, 2 Archers, 2 Summoners.

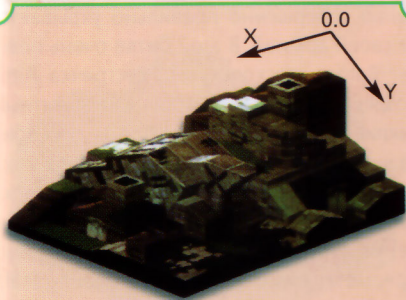
Уровень опыта: 19.

Предметы: X2Y5 — Crossbow или Potion, X2Y8 — Lightning Bow или HiPotion, X4Y4 — Ramia Harp или Ether, X10Y2 — Battle Dictionary или Echo Grass.

В этой битве будет сложно победить, если ваши герои не слишком умелы в стрельбе. Особенно хорошо было бы иметь в команде несколько владельцев Romanda Guns. Основная проблема здесь заключается в том, что Summoner'ы способны вылетывать нескольких своих героев за одно действие, поэтому именно они являются главной мишенью. Уничтожить их необходимо сразу же, и, разумеется, именно стрелковое оружие способно тут лучше всего помочь. Для этой миссии, возможно, да-



Ghoul'ами (ранее это могло произойти только в случайной битве в Araguay Woods). Эти монстры опасны своими возможностями по телепортации, а также тем, что могут оживать после смерти сами собой. Помимо этого, опасность представляет и само болото, вода в котором ядовита. Несмотря на то, что ходить по нему вполне можно, но если ваш герой остановится, что называется, по колено в



же целесообразно понизить класс некоторых персонажей обратно до Chemist'ов.

После того, как разберетесь с Summoner'ами, займитесь Archer'ами и лишь потом уничтожьте Thieves.

Миссия четвертая. Draculau's Treachery.

Битва 18: Bariaus Valley.

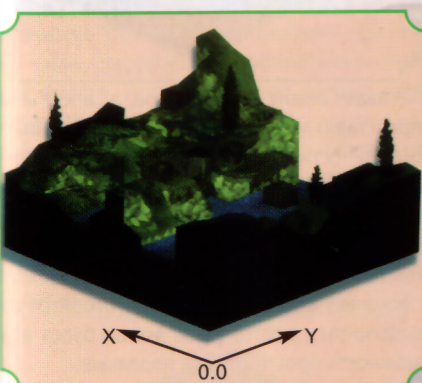
Требования: спасти Agrias.

Враги: 2 Knights, 2 Archers, 2 Wizards.

Уровень опыта: 20.

Предметы: X0Y11 — Javelin или Soft, X1Y2 — Battle Bamboo или Phoenix Down, X11Y7 — Fireball или Potion, X11Y11 — Waterball или HiPotion.

Agrias является далеко не самым слабым персонажем, которого вам приходится спасать за всю игру. Она вполне может позаботиться о себе сама. Разве что изредка стоит бросить в нее Potion. В том случае, если данная битва закончится успехом, Agrias присоединится к вашей команде и станет необыкновенно действенным ее членом. Так что ее услугами не стоит пренебрегать. В этом сражении вы встретитесь с уже знакомыми типами врагов, так что особых проблем возникнуть не дол-



жно. Так как ваша команда опять будет разбита на две части, оснастите оба подразделения достаточными количествами оборонных и атакующих приемов. Для начала воспользуйтесь любой разрушительной магией или же оружием, чтобы «снять» Wizard'a и Archer'a на правом берегу, и immobilization, чтобы расправиться с Wizard'ом и Knight'ом, находящимися рядом с Agrias. После окончания битвы отправьтесь в Warjilis и как следует экипируйтесь перед следующим сражением. Не мешает принять участие в нескольких квес

тах побочной линии, чтобы подзаработать денег. Можно и подкачаться.

По окончании сражения поле боя становится местом для случайных сражений. Монстры: Bombs, Summoners, Archers, Chocobos, Wizards, Time Mages, Bull Demons, Thieves.

Битва 19: Golgorans Execution Site.

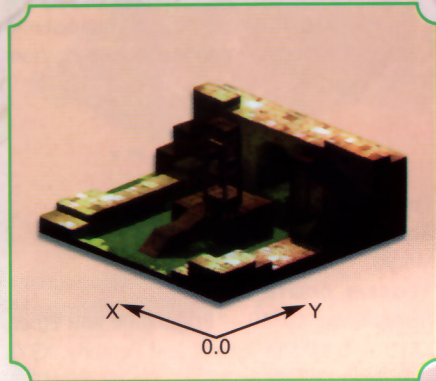
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: Dark Knight Gafgarion, 3 Knights, 2 Archers, 2 Time Mages.

Уровень опыта: 22.

Предметы: X0Y8 — Lightning Ball или Ether, X4Y3 — Gold Shield или Echo Grass, X7Y2 Gold Helmet или Soft, X7Y8 — Green Beret или Phoenix Down.

Это одна из самых сложных битв на данный момент в игре. Помимо встречи со старым противником Gafgarion'ом, который на этот раз очень неплохо подготовился к сражению, ваши войска здесь находятся в очень неудачном расположении, так как ваша армия разделена. Gafgarion благодаря своим способностям Dark Knight'a может предпринимать сложные атаки, в том числе и его фирменное высасывание



НР из противника и присвоение награбленного себе. Можно последовать двумя путями: навалиться на него вдвоем или втроем или же попробовать лишить его возможности атаковать (сломать оружие, например). Для подобной цели хорошо могут послужить возможности Mustadio Arm Aim и Leg Aim, а также Knight'овые Weapon Break. Остальная часть битвы выглядит более стандартно. Следите за здоровьем и за Time Mage'м, не давая ему лишить вас мобильности с Don't Move или Slow. Экипируйте героев скиллами Reaction, Arrow Guard и Concentrate. Еще неплохой идеей является использование Thieves и их способности Steal Hearts.

Следующие две битвы пройдут без перебива и без возможности для вас подкачаться или закупить оборудования. Так что найдите время запастись Potion'ами и прочими полезными мелочами.

Битва 20: At the Gate of Leonel Castle.

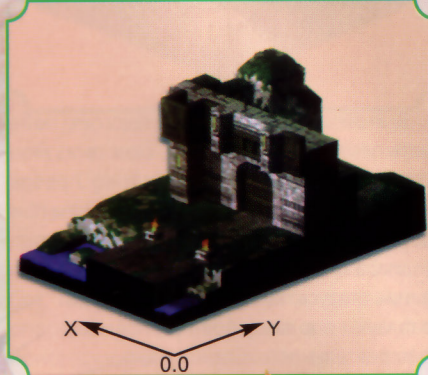
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: Dark Knight Gafgarion, 2 Archers, 3 Knights, Summoner.

Уровень опыта: 23.

Предметы: X1Y7 — Gold Armor или Potion, X2Y1 — Wizard Outfit или HiPotion, X2Y12 — Wizard Robe или Ether, X3Y7 — Rubber Shoes или Echo Grass.

Еще одна битва с участием Gafgarion'a, кажется, еще сложнее предыдущей. На этот раз Ramza сражается с ним в одиночку, а остальная команда дерется с оставшимися



монстрами. Ни тот, кто наверху, ни те, что внизу, помочь друг другу не могут. Но только до тех пор, пока не будут открыты ворота в замок, после чего все опять привычно смешается. Против него надо применять приемы, способные выбить за один удар до 100 и более очков здоровья, и при этом стараться делать так, чтобы тот не мог атаковать сам. Можно применять Weapon Break или Don't Move — это поможет. Остальные персонажи изначально расположены так, что Summoner может беспрепятственно поливать их мощными заклинаниями с большим радиусом действия. Стоит дать ему немного отдохнуть, заставив остановиться. Постепенно, вероятно, даже с потерями, вы все же сможете уничтожить противников. Если к этому моменту Ramza уже справится с Gafgarion'ом, то автоматически получит его кристалл.

Битва 21: Inside Leonel Castle.

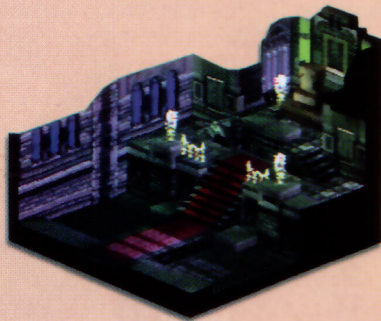
Требования: уничтожить Queklain'a.

Враги: Impure King Queklain.

Уровень опыта: 23.

Предметы: X3Y6 — Defense Ring или Potion, X3Y8 — Defense Armlet или HiPotion, X4Y6 — Wizard Mantle или Ether, X4Y8 — Bizen Boat или Remedy.





В этом сражении вам предстоит победить первого из боссов FFT, одного из монстров зодиака. Кардинал Draclau превращается в зловещего Impure King, и вам придется как-то его остановить. Все монстры зодиака любят применять мощные заклинания статуса, которые попросту парализуют всю вашу боевую деятельность. Стандартный прием Queklain'a — Nightmare, кастует на большом радиусе Sleep и Death Sentence. Так что хотя бы один из ваших героев должен иметь способность устраивать Remedy. Старайтесь как можно шире расположить свой фронт, чтобы заклинания противника не затрагивали более одного героя. Постарайтесь оснастить героев всеми возможными бонусами, увеличивающими скорость движения, силу атаки и сопротивляемость магическим атакам. Queklain достаточно плохо переносит Holy-магию, так что если есть возможность — бейте ею. В принципе, победить этого босса — дело времени и тренировки. У вас обязательно получится. На этом сражении заканчивается вторая часть игры.

Часть третья. The Valiant.

После битвы с Queklain'ом Ramza пытается выяснить, кто стоит за событиями Lion War, и, почти докопавшись до правды, узнает, что один из членов его семьи впутался в крупные неприятности. Ramza отправляется в столицу Ivalice Imperial capital of Lesalia, чтобы помочь брату. Разумеется, впереди одни неприятности.

Миссия первая. A Visit to Zalbag.

Битва 22: Goland Coal City (

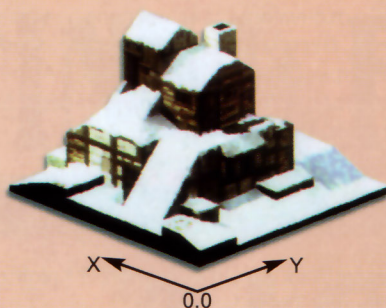
Требования: спасти Olan'a.

Враги: Mediator, 3 Thieves, 2 Chemists.

Уровень опыта: 25.

Предметы: X0Y9 — Wizard Staff или Phoenix Down, X4Y1 — Flail или Holy Water, X4Y6 — Spear или Potion, X4Y6 — Cross Helmet или HiPotion.

Спаси этого героя будет необыкновенно легко — можно даже поспорить, кто кого будет спасать. У Olan'a имеется замечательная способность Galaxy Stop, которая способна поразить всех про-



тивников на карте всевозможными статусовыми наказаниями — от Don't Move и Don't Attack и до Stop. После того, как через пару ходов ребята, преследующие героя, остановятся, вы сможете без проблем с ними расправиться. Вместе с тем не стоит недооценивать Thieve'ов, которые здесь пытаются постоянно использовать Steal Hearts с самыми мощными вашими героями. Для начала побейте того, что стоит слева, затем других. Неплохо будет украсть у Chemist'ов Mythril Guns с помощью Steal Weapons. Это отличные пистолеты, мощные и надежные, к тому же вы сможете получить их совершенно бесплатно, вдобавок обезоружив врага.

Битва 23: Back Gate of Lesalia Castle

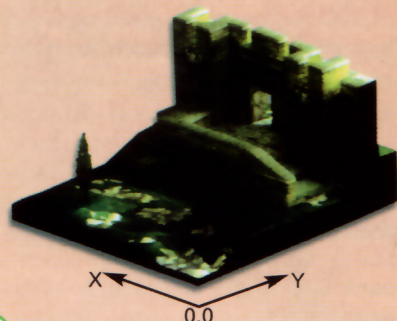
Требования: уничтожить Zalgo.

Враги: Holy Priest Zalgo, 3 Knights, 2 Monks.

Уровень опыта: 26.

Предметы: X0Y10 — Brigandine или Ether, X8Y0 — Diamond Armlet или Remedy, X9Y8 — Hidden Knife или Phoenix Down, X9Y10 — Ancient Sword или Holy Water.

В этой битве вам предстоит избавить мир от священника Zalgo и его армии. Несмотря на то, что задание не настолько уж и сложно (поскольку сам Zalgo большую часть времени тратит на вылечивание и защиту собственных бойцов), на этот уровень вы потратите много минут и секунд, поскольку все бойцы весьма сильны в физическом плане (да к тому же хорошо лечатся). Лучше всего подобраться к доброму священнику сразу же и покончить с его колдовством, после чего можно уже заняться остальными воинами. Но проблема в том, что сделать это не так-то просто, поскольку



Zalgo совершенно правильно укрывается за своей армией. В этой битве очень поможет Ramza, поскольку его сестричка Alma воздействует на него отличным защитным заклинанием MBarrier, которое способно защитить героя практически от чего угодно. После окончания сражения (и пока Alma будет присутствовать в вашей команде) не забудьте изъять у нее два полезных предмета, а именно Barette и Healing Staff.

Миссия вторая. The Race for the Virgo Stone.

Битва 24: Undergrouns Book Storage Second Floor.

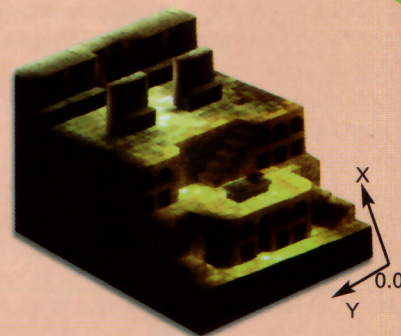
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 3 Lancers, Chemist, 2 Time Mages.

Уровень опыта: 28.

Предметы: X0Y9 — Murasame или Potion, X4Y3 — Poison Rod или HiPotion, X5Y0 — Mythril Bow или Ether, X9Y4 — Musk Rod или Remedy.

Опять вам придется участвовать в нескольких битвах подряд с перерывами на сохранение и переэкипировку персонажей. Разумеется, необходимо запастись достаточным количеством полезных аксессуаров, чтобы свободно чувствовать себя в сражениях. Первое сражение — самое простое. Убейте Chemist'a, который постоянно под-



лечивает ваших противников, а Lancer'ы не представляют особой опасности, если знать особенности этого класса. Основная атака у них — Spear, действующая в радиусе двух клеток, а среди скиллов выделяются Jump (враг может высоко прыгнуть и здорово приземлиться на голову вашему герою). Но поскольку к прыжку Lancer'ы готовятся довольно-таки долго, у вас всегда будет возможность просто отойти подальше.

Битва 25: Underground Book Storage Third Floor

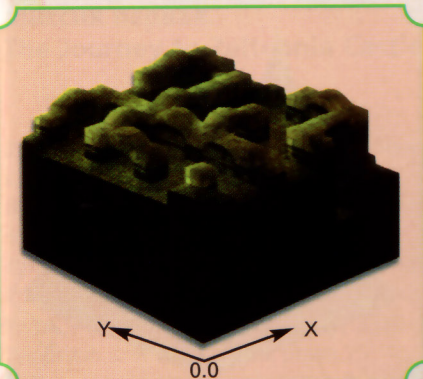
Требования: победить Izlude.

Враги: Knight Blade Izlude, 2 Knights, 2 Archers, Summoner.

Уровень опыта: 28.

Предметы: X0Y0 — С Bag или Phoenix Down, X5Y6 — Ice Shield или Holy Water, X9Y9 — Flame Shield или Potion, X11Y7 — Twist Handband или HiPotion.

В этом сражении вам придется противостоять прислужнику Wiegaf'a Izlude. Он



очень хорошо умеет пользоваться способностями серии Jump, а его оружие и броня где-то на пару классов превосходят максимум ваших. Помимо этого, он еще умеет чинить свое оружие (Maintenance), и ни украсть, ни сломать его нельзя. Вам придется изрядно с ним повозиться, но рано или поздно дело окончится победой. Лучше всего сразу послать половину вашей армии уничтожать Izlude и приказывать остальным членам команды взять на себя Summoner'а и Archer'ов. Без их дальних атак рыцари будут чувствовать себя не очень комфортно.

Битва 26: Underground Book Storage First Floor.

Требования: победить Wiegraf'a.

Враги: White Knight Wiegraf, 2 Knights, 2 Archers, Wizard.

Уровень опыта: 29.

Предметы: X1Y11 — Feather Boots или Ether, X2Y0 — Magic Gauntlet или Remedy, X6Y6 — Reflect Ring или Phoenix Down, X8Y0 — N-Kai Armlet или Holy Water.

В последнем сражении в Orbonne Monastery вы вновь встретитесь с Wiegraf'ом, только теперь он стал несколько сильнее и имеет позиционное преимущество. Его стиль ведения битвы очень похож на стиль Agrais, отличие лишь в то, что всяческие Stasis Sword происходят несколько чаще. Старайтесь не собирать свои войска вместе. Поставьте перед дверью пару своих героев, и тогда Wiegraf не сможет зайти в комнаты и попытается забраться по лестнице. Там он становится хорошей мишенью. Даже если у вас не получится забить его прямо на лестнице, все равно несчастный уже будет окружен, и довершить дело будет несложно.



Миссия третья. Rescuing Alma.

Битва 27: Grog Hill.

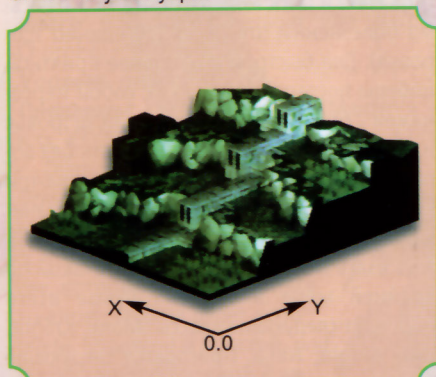
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 2 Squires, 2 Chemists, Archer, Thief.

Уровень опыта: 31.

Предметы: X0Y1 — Main Gauche или Potion, X0Y12 — Ninja Knife или HiPotion, X9Y1 — Sleep Sword или Ether, X9Y8 — Heaven's Cloud или Remedy.

После трудностей последних миссий здесь вы можете почти расслабиться. Никаких боссов — сплошные обычные солдаты. Однако стоит обратить особое внимание на Chemist'ов, у которых есть пистолеты и Phoenix Down'ы. Если в прошлый раз вам не удалось выкрасть себе парочку Mythril Guns, то здесь как раз имеется такая замечательная возможность. Не забудьте о Thieves'ах, которые также могут попытаться что-то у вас украсть.



После окончания сражения поле боя превращается в место для случайных битв. Монстры: Flotiballs, Bombs, Samurais, Chocobos, Woodmen, Knights, Panthers, Juravis', Bull Demons.

Битва 28: Yardow Fort City.

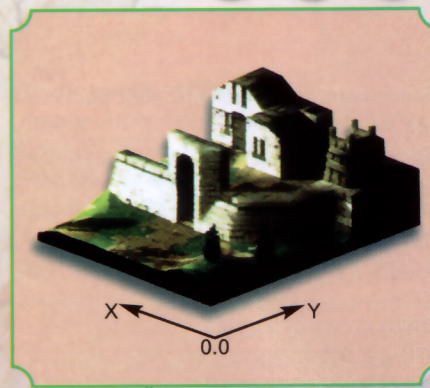
Требования: спасти Rafa.

Враги: Hell Knight Malak, 3 Ninjas, 2 Summoners.

Уровень опыта: 32.

Предметы: X4Y7 — Slasher или Phoenix Down, X4Y11 — Flame Whip или Holy Water, X9Y4 — Mythril Gun или Potion, X9Y9 — Hunting Bow или HiPotion.

Битва сложна прежде всего тем, что противник выбрал себе очень удачное расположение. Отряд Ninja, который прикрывается Summoner'ами, — это очень сильная комбинация. Malak и его сестра Rafa являются представителями совершенно противоположных классов — Hell и Heaven Knights, так что их атаки также взаимоисключающие. Заклинания у них не очень сильные, но зато при удачном попадании могут вызывать что-то вроде цепной реакции. Лучшим выбо-



ром для этой миссии станут заклинания, действующие на солидном расстоянии, вроде Lightning Stab у Agrais или Earth Fist у Monk'ов. Сосредоточьте усилия на ниндзя, и если вам удастся с ними быстро расправиться, Rafa не доставит вам особых забот, так как постарается уйти подальше от опасных мест. По окончании сражения она присоединится к вашей команде в качестве гостя.

Битва 29: Yuguo Woods.

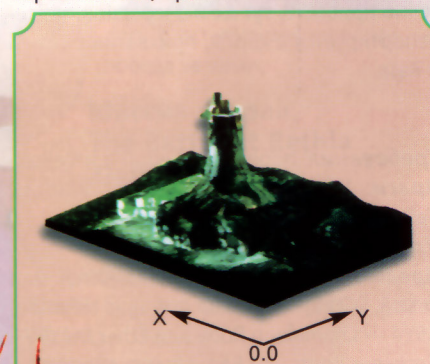
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 2 Time Mages, 2 Wizards, Gust, Revnant, Ghoul.

Уровень опыта: 33.

Предметы: X0Y1 — Monster Dictionary или Ether, X4Y2 — Mythril Spear или Remedy, X7Y5 — Iron Fan или Phoenix Down, X9Y5 — Persia или Holy Water.

Если вам надоело сражаться с магами, крупными сюжетными персонажами и прочими сложными штуками с гигантскими количествами заклинаний и предметов, то это сражение для вас. Тут, правда, есть некоторое количество людей, но и монстров хватает, причем всевозможных.



Обычные призраки здесь предпочитают всему остальному усыплять ваш народ с помощью Sleep Touch, а Revnant любит пополнять свои запасы здоровья за счет ваших героев посредством жутковатого Drain Touch. Не забывайте и про подлость всех undead'ов в игре — после смерти они могут внезапно оживать.

По окончании сражения поле боя становится ареной для случайных поединков. Монстры: Goblins, Woodmen, Archers, Ghouls, Skeletons, Time Mages, Panthers, Samirais.

Битва 30: Before the Gate of Riovanes Castle.

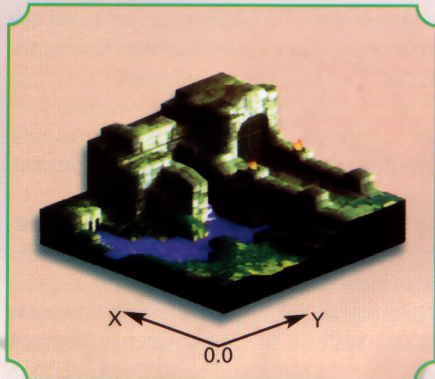
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: Hell Knight Malak, 3 Knights, 3 Archers.

Уровень опыта: 34.

Предметы: X0Y10 — Magic Shuriken или Potion, X3Y3 — Aegis Shield или HiPotion, X7Y4 — Diamond Helmet или Ether, X11Y11 — Holy Miter или Remedy.

Чтобы закончить еще одну главу истории FFT, вам придется принять участие в очередных трех битвах подряд. Не забудьте экипироваться всем необходимым для трех напряженных сражений. Также постарайтесь как следует поднакачаться перед началом этих трех сражений. В принципе, первая битва совершенно обычна — все



известные классы со своими обычными способностями. Единственный товарищ, из-за которого может поболеть голова, — это рыцарь, спрятавшийся между стеной и воротами. У него есть отличная пара сапог Feather Boots, в которых он может свободно передвигаться по воде без всяких замедлений. Malak, как только вы его достаточно прибьете, тут же в очередной раз телепортируется с карты, прихватив с собой и Rafa.

Битва 31: Within Riovanes Castle.

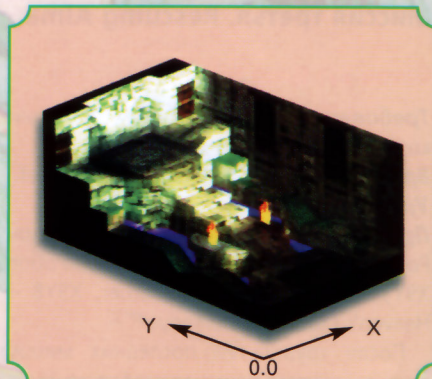
Требования: победить Wiegraf'a и Velius.

Враги: White Knight Wiegraf, Warlock Velius, 3 Archaic Demons.

Уровень опыта: 35.

Предметы: X0Y9 — Diamond Armor или Potion, X2Y6 — Judo Outfit или HiPotion, X5Y4 — Chameleon Robe или Ether, X7Y9 — Germinas Boots или Remedy.

Это одна из самых сложных битв за всю игру. Вам необходимо еще раз победить Wiegraf'a и затем справиться с монстром зодиака, в которого тот превратится. Все это без отдыха и перерыва. Проблема в том, что Wiegraf теперь использует самые мощные заклинания класса White Mage и способен наносить значительный ущерб главному герою. Вдобавок к этому, он еще и прекрасно успевает лечить самого себя. Обязательно сделайте так, чтобы Ramza вступил в эту битву очень хорошо защищенным и снабженным способностью лечить — самостоятельно, без чьей-либо помощи. Хорошо может помочь Auto



Potion, снаряженный на X-Potion'ы, что может помочь Ramza чувствовать себя почти неуязвимым. Velius же предпочитает, как и все монстры зодиака, пользоваться мощными магическими атаками. Его любимая Cyclops способна доставлять до 250 пунктов ущерба для здоровья, причем в весьма большом радиусе. Три Archaic Demon'a также больше любят магию, и пользуются Giga Flare и Dark Holy, которые также весьма болезненны (от 70 до 150 единиц здоровья). Для быстрой и наиболее приятной победы постарайтесь взять с собой персонажей с большими показателями здоровья и атаки, чтобы они могли выстоять без дополнительного лечения хотя бы два-три круга. Поскольку здоровье Velius'a ограничивается где-то 900 или 1000 HP, постарайтесь взять в битву персонажей с атакой по крайней мере в 150 HP. Лучше всего подойдут следующие классы: Monk, Knight, Holy Knight, Ninja. Пригодятся следующие способности: Equip Armor для Ninja или Two Swords для Knight. Потренируйтесь, и у вас должно получиться.

Битва 32: Roof of Riovanes Castle.

Требования: спасти Rafa.

Враги: Arc Knight Elmdor, Assassin Celia, Assassin Lede.

Уровень опыта: 36.

Предметы: X0Y3 — Jade Armlet или Maiden's Kiss, X7Y3 — Elf Mantle или Phoenix Down, X7Y5 — Reflect Ring или Phoenix Down, X7Y7 — Short Edge или HiPotion.

Крайне забавная задачка застанет вас как раз тогда, когда кажется, что третья глава завершена. Однако темные силы стремятся отомстить и посылают убийц к Rafa, которую необходимо спасти. Поскольку ваши оппоненты необыкновенно сильны, обратите внимание на цель миссии. Она совершенно не подразумевает, чтобы вы их всех врагов победили. От этого и оттолкнемся. Elmdor любит использовать способности самурая Sword Spirit с очень большим радиусом в три клетки. Другое его заклинание Muramasa — способно нанести всего лишь 90 HP поврежде-



ний, что для ваших сильных героев совсем немного, но очень ощутимо для Rafa. Только это делает его опасным, не говоря уже о двух убийцах, чьи Use Hand убивают с одного удара. Общая идея такова: необходимо избежать всех трех атак, доведя до «кондиции» лишь одного из противников. Дело в том, что все они телепортируются с поля боя, как только уровень здоровья станет критическим хотя бы у одного из них. Для этой миссии лучше всего выбрать нескольких Ninja, которые идеально подходят для выполнения задачи благодаря своей высокой скорости передвижения. Не советую экспериментировать с Don't Move и прочими заклинаниями статуса, поскольку у двоих противников имеется от них защита. Обработанные спасением Rafa и даже Malak присоединятся к вашему войску.

>>> Глава четвертая. Someone to Love.

Самая длинная глава игры, размером, наверное, со все три предыдущие. Ramza все еще полон решимости отыскать Alm'y, поэтому отправляется в Zeltennia Castle, где намерен побеседовать с Delita. Тут-то и выясняется, кто стоит за всей этой историей с камнями.





Миссия первая. The Journey to Zeltennia Castle.

Битва 33: Doguola Pass.

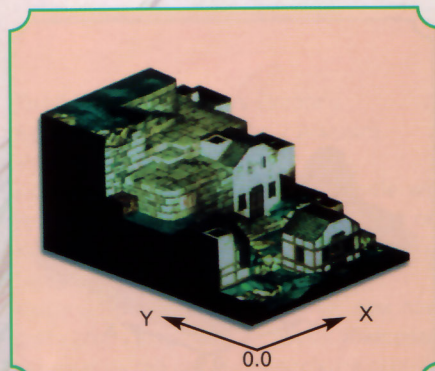
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: Knight, 2 Lancers, 2 Wizards, Archer.

Уровень опыта: 41.

Предметы: X0Y4 — Diamond Sword или Ether, X6Y7 — Gold Staff или Maiden's Kiss, X5Y1 — Wizard Rod или Remedy, X9Y0 — Windslash Bow или Phoenix Down.

Вашей первоочередной задачей в этом сражении станет уничтожение двух Wizard'ов, которые единственные из всех



Weapon и Steal Accessory вы сможете получить ряд полезнейших предметов. Defender Sword и Chantage Parfume вам, несомненно, пригодятся, особенно учитывая то, что встретить эти вещи можно только здесь.

Битва 35: Finath River.

Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 6 Красных, Черных или Желтых Chocobo.

Уровень опыта: 41.

Предметы: X1Y5 — P Bag или Maiden's Kiss, X3Y14 — Black Hood или Potion, X2Y1 — Diamond Shield или Phoenix Down, X9Y4 — Power Sleeve или HiPotion.

В зависимости от типов цыплят, которые могут появиться на карте, миссия будет либо очень короткой и простой, или же достаточно сложной и уж точно долгой. Желтые — самые безобидные и могут только лечиться Choco Cure, зато Красные и Черные могут использовать сильные атаки Choco Ball и Choco Meteor. Единственный совет та-

Битва 36: Church Outside the Town.

Требования: победить Zalgo.

Враги: Holy Priest Zalgo, 3 Knights, 2 Oracles.

Уровень опыта: 43.

Предметы: X2Y8 — White Robe или Ether, X4Y4 — Magic Ring или Remedy, X4Y5 — 108 Gems или Maiden's Kiss, X7Y4 — Assassin Dagger или Phoenix Down.

На этой карте также очень много этажей, так что позаботьтесь о Ignore Height. С помощью этого нехитрого умения вы сможете получить доступ к любимому священнику прямо с первого хода. Если серьезно поранить Zalgo (который, вообще-то, не яв-



ляется серьезным противником), то на следующий ход он обязательно станет лечиться и тем самым выйдет из общей борьбы. Так что пододвиньте к нему мощного героя, и пусть тот его бьет каждый ход. Так и получится, что Zalgo никого из своих, кроме самого себя, лечить не будет. Расправьтесь с остальными воинами — и победа за вами.

Миссия вторая. The Battle at Bethla Garrison.

Битва 37: Bed Desert.

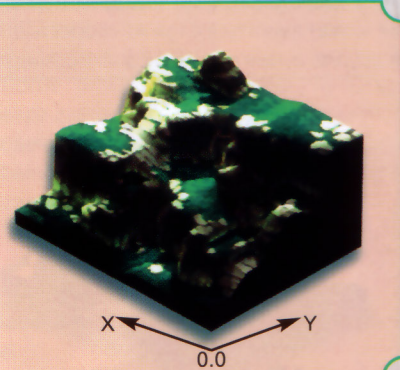
Требования: победить Balk'a.

Враги: Engineer Balk, 2 Knights, 2 Archers, Wizard.

Уровень опыта: 43.

Предметы: X3Y7, X4Y3, X8Y3, X8Y8 — Yagyu Darkness или HiPotion.

Начало битвы веселое — все слегка отравлены. Постарайтесь быстренько вылечиться с помощью Antidot'ов, Remedy или Esuna, иначе герои потеряют напрасно довольно много здоровья. К моменту сражения вы будете уже достаточно сильны, чтобы без проблем справиться с противниками. У Balk'a имеется один весьма примечательный предмет, а именно Blaze Gun — один из трех пистолетов во всей игре, что стреляет магическими заклинаниями. Этот заряжен Ice'ом разной мощности от 1 до 3. Постарайтесь его украс-



врагов представляют опасность, поскольку могут синтезировать заклинания широкого спектра действия. Если вы благоразумно употребите Two Swords, жить им останется недолго. В тот момент, когда Lancer совершает один из своих сумасшедших прыжков, он исчезает с карты, поэтому старайтесь не забывать о том, что он вообще-то намеревается сесть кому-то на шею.

После того, как сражение благополучно завершится, поле боя превратится в арену для увлекательных случайных потасовок с участием следующих монстров: Archers, Chocobos, Knights, Juravis', Panthers, Monks, Woodmen, Bull Demons, Behemoths.

Битва 34: Bervenian Free City.

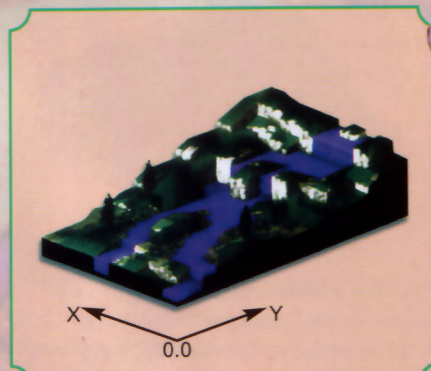
Требования: победить Maliadoul.

Враги: Divine Knight Maliadoul, 2 Archers, 2 Summoners, Ninja.

Уровень опыта: 41.

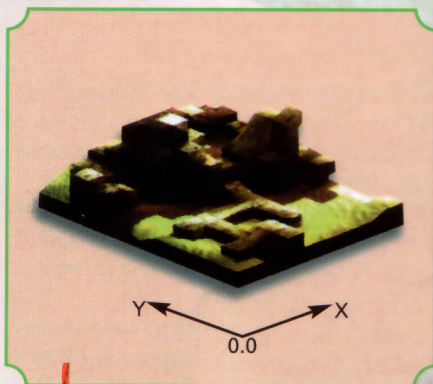
Предметы: X0Y8 — Bloody Strings или Potion, X7Y2 — Partisan или Ether, X5Y7 — Papyrus Plate или HiPotion, X9Y10 — Gokuu Rod или Remedy.

Maliadoul является большой поклонницей использования Mighty Sword, который не только причиняет ущерб здоровью, но и может подломать оружие и броню. Одним словом, способность, приятная во всех отношениях. Поскольку карта очень ступенчатая, не забудьте перед началом битвы рассказать всем своим героям сказку под названием Ignore Height — и в этом случае они смогут как следует выпотрошить врага уже после первого хода. Доводить героиню до смерти совершенно необязательно, достаточно только забить до critical — и все, дело сделано. В этой миссии найдется работа и для карманников. С помощью Steal



ков: старайтесь атаковать каждого из врагов несколькими героями. В том случае, если поблизости окажется Желтый цыпленок, он постарается вылечить своего собрата, только делая битву дольше.

После завершения битвы поле боя доступно для случайных сражений со следующими монстрами: Archers, Chocobos, Knights, Pisco Demons, Bull Demons, Red Panthers, Oracles, Murbols, Trents, Red Dragons.



ть во что бы то ни стало, даже если придется немного потянуть время. Весьма полезный предмет. Очередная битва предлагает вам выбор из двух заданий: в каждом из них почти одинаковые монстры и одинаковая сложность, однако по набору предметов 38-2, пожалуй, лучше.

Битва 38-1: South Wall of Bethla Garrison.

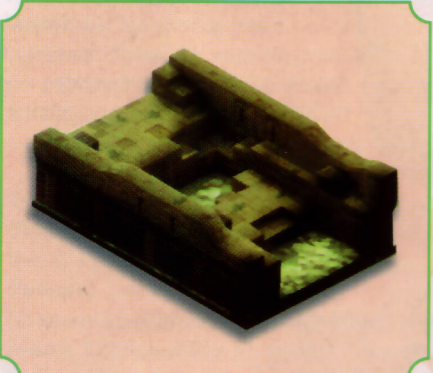
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 3 Knights, 2 Archers, Ninja, Thief.

Уровень опыта: 45.

Предметы: X1Y11 — Yagyu Darkness или Phoenix Down, X2Y4 — Platinum Sword или HiPotion, X4Y7 — Golden Hairpin или X-Potion, X7Y2 — Carabini Mail или HiEther.

Начинайте с Ninja и, разделив команду на несколько частей доберитесь до лучников. Никаких особенных проблем возникнуть не должно, однако стоит об-



ратить внимание на возможность вражеского Ninja легко орудовать двумя мечами.

Битва 38-2: North Wall of Bethla Castle.

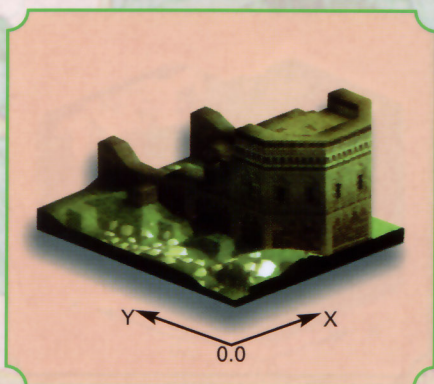
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 2 Archers, Monk, Summoner, 2 Lancers.

Уровень опыта: 45.

Предметы: X0Y10 — Angel Ring или Phoenix Down, X3Y3 — Air Knife или HiPotion, X10Y7 — Rune Blade или X-Potion, X11Y0 — Kikuichimoji или HiEther.

Этот уровень также изобилует высокими подъемами, так что Ignore Height точ-



но не помешает. Если вам удастся серьезно ослабить здоровье Summoner'a в течение первых нескольких ходов, имеется большая вероятность того, что он покинет поле боя и отправится в какой-нибудь тихий уголок карты лечиться. Это будет полезно, так как ваша команда уже не будет каждый ход встречаться с Ifrit'ом или Sheev'ой. Быстренько убейте его и займитесь бойцами.

Битва 39: in Front of Bethla Garrioson's Sluice.

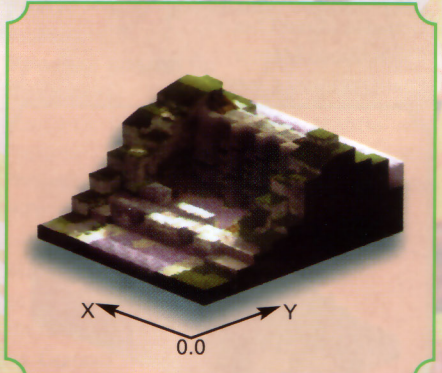
Требования: открыть водяные ворота.

Враги: 2 Wizards, 2 Archers, 4 Knights.

Уровень опыта: 45.

Предметы: X1Y5 — Crystal Shield или HiEther, X5Y2 — Crystal Helmet или Remedy, X8Y4 — Flash Hat или Phoenix Down, X11Y9 — Crystal Mail или HiPotion.

Для того, чтобы открыть затвор плотины, необходимо убить двух Knight'ов, стоящих на вершине сооружения. После чего Ramza (и только он) может открыть ворота, поочередно наступая на клетки и двигая рычаги. Разбейте команду на две части и попытайтесь разобраться с Wizard'ами. Так как те двое рыцарей, что были упомянуты выше, не могут оставить своих пос-



тов, то и докучать они вам до того момента, как вы сами решите их потревожить, не будут. Всех врагов, впрочем, убивать совершенно необязательно.

Миссия третья. The Search for Alma (part one)

Битва 40: Germinas Peak.

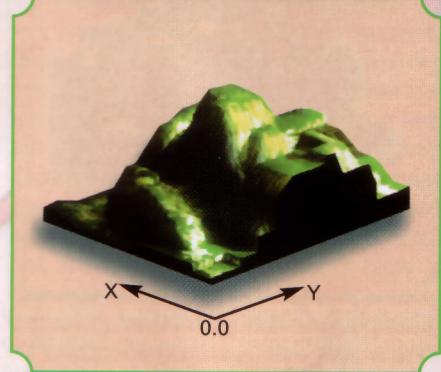
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: Ninja, 3 Archers, 2 Thieves.

Уровень опыта: 47.

Предметы: X3Y3 — Ninja Long или Potion, X3Y11 — Platinum Sword или HiPotion, X4Y6 — Vanish Mantle или Ether, X7Y4 — Morning Star или Remedy.

Крайне неудобная для ведения боя карта: во-первых, из-за того, что на ней сложно ориентироваться и уж тем более просчитывать удары. Во-вторых, из-за центрального холма. Его, конечно, можно занять, и тогда не будет ни одного прямого попадания. В то же время и сам этот герой не сможет действовать по той же причине в полную силу. Не стоит сильно разделять две группы героев (кстати, в каждой из них следует предусмотреть воина и защитника). Если какой-то персонаж не может двигаться с той же скоростью, что и другие, лучше его немножко подождать.



После завершения миссии поле боя можно использовать как очередную тренировочную арену со случайными монстрами: Panthers, Juravis', Bull Demons, Dragons, Plagues, Archers, Summoners, Behemoths.

Битва 41: Poeskas Lake.

Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 2 Revnants, Oracle, 2 Archers, Summoner.

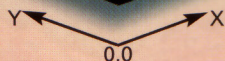
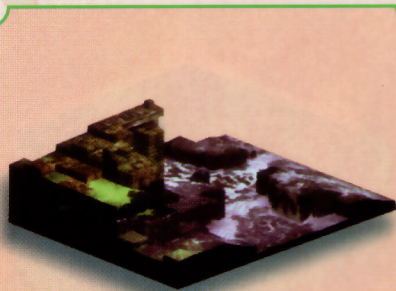
Уровень опыта: 50

Предметы: X3Y13 — Cashmere или Maiden's Kiss, X5Y12 — Platina Helmet или Phoenix Down, X6Y5 — Circlet или Potion, X8Y13 — Platina Armor или HiPotion.

Как это ни печально, но ваша грозная армия, проходя по территории, разбудила несколько весьма злобных душ, и теперь с ними придется мирно беседовать на протяжении пары-тройки часов. Кстати говоря, битва необыкновенно сложная. Как и все undead'ы, монстры здесь очень чув-

ствительны к «положительным» заклинаниям типа Cure или предметам, восстанавливающим здоровье. Сначала сосредоточьте внимание на Summoner'е и Oracle. Затем займитесь Archer'ами, а если в вашей команде найдется оснащенный Steal Weapon воришка, то получите Ultimus Bow, который нигде в другом месте в игре найти не удастся. Именно с этой





битвы для Ramza станет доступна последняя из возможностей Guts — Ultima. Для того, чтобы ее получить, назначьте его Squire и заставьте попасть под действие заклинаний в течение двух-трех последующих битв.

После окончания сражения поле боя превращается в арену для случайных столкновений. Враги: Bombs, Ghouls, Skeletons, Behemoths, Cacatoris', Archers, Red Dragons, Wizards, Monks, Minitouris'.

Битва 42: At the Gate of Limberry Castle.

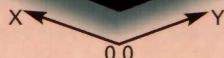
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 4 Apandas, 2 Assassins.

Уровень опыта: 54.

Предметы: X2Y6 — Earth Clothes или Ether, X3Y13 — Black Robe или Remedy, X7Y4 — Sprint Shoes или Maiden's Kiss, X7Y10 — Bracer или Phoenix Down.

Вам опять предстоит провести несколько сражений подряд, на сей раз целых три. Так что экипируйтесь как следует и запаситесь полудюжиной Angel Rings и 108 Gems. Поскольку битва достаточно трудная, пожалуй, Ramza не стоит немедленно пробовать научиться Ultima. Любой из противников на этой карте способен убить героя за один ход. Единственная возможность более-менее легко справиться с врагами — это навалиться всем скопом на одного из Assassin'ов, поскольку как только вам его удастся как следует побить, оба противника покинут поле боя, а сама битва закончится.



Битва 43: Inside of Limberry Castle.

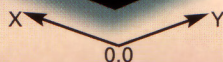
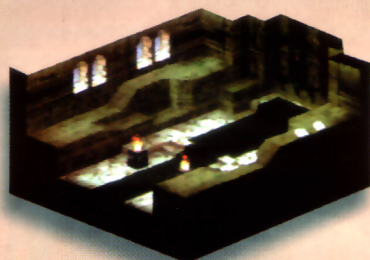
Требования: победить Elmdor'a.

Враги: Arc Knight Elmdor, 2 Assassins.

Уровень опыта: 56.

Предметы: X0Y10 — Dracula Mantle или Potion, X3Y4 — Spell Knife или HiPotion, X6Y2 — Ice Brand или Ether, X9Y0 — Muramasa или Remedy.

Как и в предшествующей битве, вам придется опять встретиться с двумя убийцами, которых на сей раз вы уничтожите окончательно. Перед началом боя обязательно



экипируйте всех героев 108 Gems, чтобы Elmdor не смог превращать их в вампиров. Именно его и необходимо как следует потрепать. Поскольку Elmdor носит несколько очень ценных и полезных для вас предметов (причем ценные они у него все — от брони до шлема и оружия), вам придется применять множество воровских приемов. Очень пригодились бы какое-нибудь обездвиживающее его заклинание. Если же все-таки кого-то из ваших героев заденет вампирическая магия Elmdor'a, то выле чить персонажа можно с помощью Holy Water.

Битва 44: Underground Cemetery of Limberry Castle.

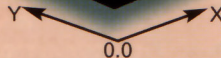
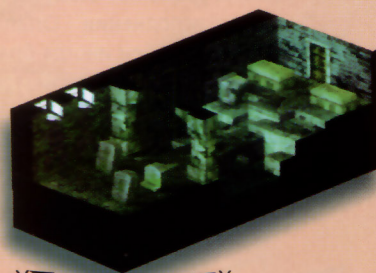
Требования: победить Zalera.

Враги: Angel of Death Zalera, 2 Knights, Bone Snatch, Living Bone, Skeleton.

Уровень опыта: 58.

Предметы: X1Y3 — Gastrafitis или HiPotion, X4Y1 — Oberisk или X-Potion, X4Y3 — Octagon Rod или HiEther, X5Y10 — H Bag или Remedy.

Рыцари из преисподней здесь очень хорошо натренированы в профессии взломщиков оружия, брони и прочих дорогих вашему сердцу предметов, так что будьте осторожны. На всякий случай запаситесь Equip Change, если вдруг что-то подобное произойдет. Отправьте на схватку с Zalera Orlando и Ramza, остальных же героев дер-



жите подальше от области его поражения — пусть они займутся оставшимися монстрами. Используйте Stasis Sword, и битва не продлится слишком долго. В процессе сражения к вам присоединится Meliadoul, с которой вашей команде уже доводилось сражаться. Это очень полезный персонаж с большими возможностями. Единственный момент, который следует запомнить: Mighty Sword способен эффективно атаковать лишь тех врагов, которые пользуются теми типами обмундирования, на которые настроена способность героя.

Миссия четвертая. The Search for Alma (part 2).

Битва 45: Inside of Igros Castle.

Требования: победить Dycedarg'a.

Враги: Lune Knight Dycedarg, 5 Knights.

Уровень опыта: 60.

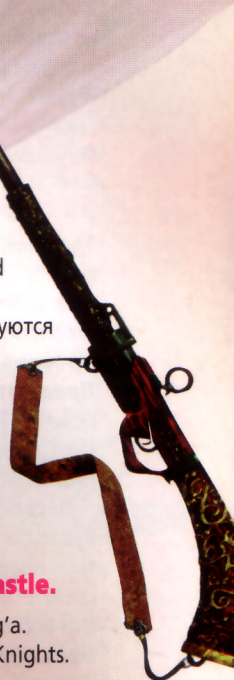
Предметы: X1Y3 — Feather Mantle или HiPotion, X4Y9 — Thief Hat или X-Potion, X6Y6 — Blood Sword или HiEther, X7Y3 — Healing Staff или Remedy.

Еще одна сложная задача — две битвы подряд, но только теперь вообще без возможности сохранения между ними.

Вам необходимо сначала победить брата Ramza, а потом и его монстровое воплощение — Adramelk'a. Разумеется, без участия камня не обойдется. Первая серия



не настолько уж и сложна — только постарайтесь к ее окончанию перетащить как можно большее число своих героев в верхние области карты. Ради этого





стоит даже немного подзабыть о самом сражении: Stasis Sword в исполнении Orlando способен иногда брать даже двоих рыцарей сразу, так что особенных проблем вы не встретите. Если в вашей команде есть опытный вор со Steal Weapon, то вы сможете разжиться великолепным Defender Sword, позаимствовав его у братца до его кончины. К окончанию сражения расставьте героев так, чтобы расстояние между ними было как можно большим, поскольку противник очень любит использовать мощные заклинания статуса, действующие на большой площади.

Битва 46: St. Murond Temple.

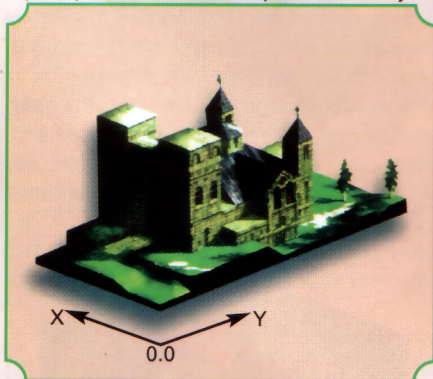
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: Priest, 2 Geomancers, Summoner, 2 Mediators.

Уровень опыта: 60.

Предметы: X0Y5 — Elixir или Phoenix Down, X0Y6 — Elixir или HiPotion, X6Y4 — Elixir или X-Potion, X7Y13 — HiPotion или HiEther.

Первостепенной задачей в этой битве будет снятие со сцены наглого Priest'a, который может не только лечить и оживлять своих героев, но и способен проделывать данные операции не на одном, а на нескольких из них. Если вам нравятся маги, носящие Rod'ы, то вы можете получить в свое распоряжение редкий экземпляр — Dragon Rod, который в данный момент носит Summoner. Это единственное полезное приобретение на этой карте, поскольку ос-



тальные враги одеты неизвестно во что, и их предметы не стоят вашего внимания.

Битва 47: Hall of St. Murond Temple.

Требования: победить Vornav'a.

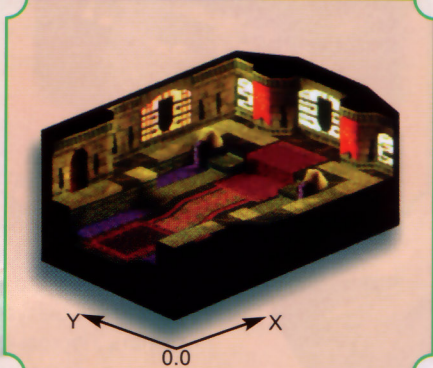
Враги: Divine Knight Vornav, Divine Knight Rofel, Sorcerer Kletian.

Уровень опыта: 60.

Предметы: X4Y0 — Elixir или Remedy, X4Y4 — Elixir или Phoenix Down, X4Y8

— Elixir или HiPotion, X4Y12 — Elixir или X-Potion.

В этой битве вам надо сразиться с тремя мини-боссами, которые, действуя одной командой, представляются весьма сильными оппонентами. Однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что у каждого имеются недостатки, которыми необходимо воспользоваться. Легче всего расправиться, конечно, с Sorcerer'ом, который не может носить тяжелых доспехов, и посему весьма просто забивается обычным мечом (желательно, конечно, с помощью Orlando). У двух же других героев лучше всего сломать оружие, причем весьма необычным способом. Необходимо, чтобы Orlando и Meliadoul одновременно кастовали Hellcry Punch, что весьма прилично сократит здоровье противников и уж точно



сломает им оружие. Без меча же враги не могут использовать Mighty Sword. Быстро выиграть еще проще: просто забейте одного из врагов до конца — и тогда все трое быстро ретируются.

Битва 48: Chapel of St. Murnd Temple.

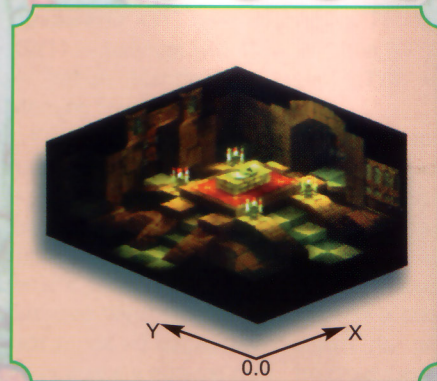
Требования: победить Zalbag'a

Враги: Arc Knight Zalbag, 2 Archaic Demons, Ultima Demon.

Уровень опыта: 60.

Предметы: нет.

Vornav намеревается в очередной раз поиграть у вас на нервах, вынудив родного брата Ramza устроить дуэль. Однако не все так замечательно оказывается на практике, как представлялось в планах злодея. Начнем с того, что Zalbag, несмотря на то, что вроде намеревается убить Ramza, по-настоящему все-таки не атакует и, фактически, подставляется под удар. В любом случае битва не будет очень легкой. Перед битвой всем необходимо подкрепиться 108 Gems. Если Ramza все еще не получил в свое распоряжение Ultima spell, то, пожалуй, сейчас лучшее время. Вашей команде лучше разделиться надвое — первая часть будет заботиться о Zalbag'e, остальные же возьмут на себя демонов. На этом месте заканчивается основной этап игры. Перед вами лишь несколько финальных сражений. Можно, конечно, сразу отправиться в путь, но лучше всего несколько задержаться и принять участие в нескольких квестах, в которых можно не только натрениро-



ваться, но и накопить богатства, обзавестись новыми предметами и даже пополнить в команду Cloud'a Strife'a. Так что продолжим.

Goland Coal City.

Поговорите с хозяином таверны, спросите его о новостях.

Lesalia Imperial Capital.

К вашей команде в качестве гостя присоединяется Beowolf, и открывается новая точка для сражений.

Битва 49: Colliery Underground Third Floor.

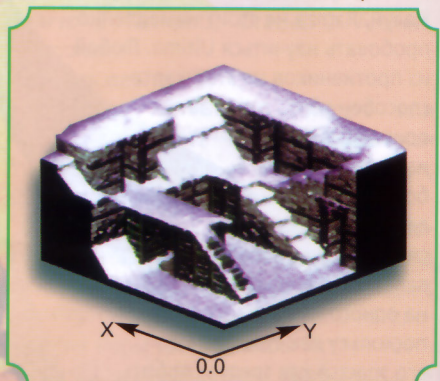
Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 5 Chemists.

Уровень опыта: 40 и выше.

Предметы: X2Y2 — Mythril Knife или Soft, X3Y5 — Mythril Sword или Soft, X9Y6 — Mythril Gun или Soft, X10Y1 — Mythril Bow или Soft.

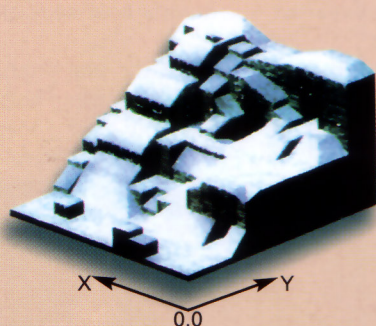
Весьма необычная битва с целой оравой Chemist'ов. Это сражение может затянуться очень и очень надолго, поскольку именно такие противники в совершенстве владеют оживляющими заклинаниями и прочими



мелкими гадостями, что они и могут вам сделать. В процессе битвы старайтесь внимательно следить за списком ходов и действовать в соответствии с ним — какой смысл убивать врага, которого следующим же ходом точно оживят? Кроме того, старайтесь все время держаться ближе к противникам, чтобы не испробовать на себе пули из их пистолетов. А вообще-то битва простая.

Битва 50: Colliery Underground Second Floor.

Требования: уничтожить всех противников.



Враги: Chemist, 2 Thieves, Behemoth, King Behemoth.

Уровень опыта: 40 и выше.

Предметы: X2Y1 — Mythril Shield или Soft, X6Y10 — Mythril Helmet или Soft, X10Y5 — Mythril Armor или Soft, X10Y12 — Mythril Vest или Soft.

Что приятно на этой карте, так это способность воровать предметы. У Chemist'a, к примеру, имеется в запасе очень полезная вещь — Blaze Gun. Возможно, вас заинтересует Thief у нижней двери. За этой дверью прячется King Behemoth, который немедленно вступит в бой, как только Thief, как это обычно с ним бывает, попытается «очаровать» ближайшего к нему вашего героя. С остальными все просто и ясно — проблем не будет. Чтобы расправиться с Thief'ами и Chemist'ами, пользуйтесь возможностями Snipe.

Битва 51: Colliery Underground First Floor.

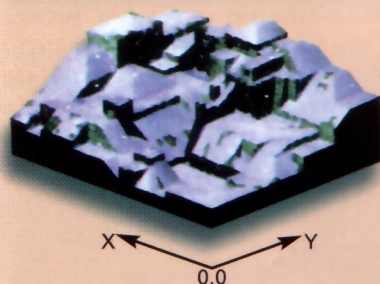
Требования: уничтожить все противников.

Враги: 2 Chemists, 2 Blue Dragons, Uribo.

Уровень опыта: 40 и выше.

Предметы: X1Y0 — Mythril Knife или Soft, X2Y5 — Mythril Sword или Soft, X4Y2 — Mythril Gun или Soft, X9Y6 — Mythril Bow или Soft.

Основная опасность, как можно легко догадаться, исходит от двух драконов, которые могут запросто за один ход сожрать



от 250 до 350 HP. Они также способны атаковать на приличном радиусе в две клетки, так что стоит их если не побаиваться, то хотя бы опасаться. Лучше всего попросить их не двигаться или ничего не делать, что можно с легкостью осуществить с помощью Spell Edge у Ninja. Далее начинайте забивание. Осторожнее пользуйтесь заклинаниями

ми — все, что имеется в вашем арсенале ледяного, только поможет им подлечиться. В довершение всего, снимите с них шкуры и продайте в ближайшей лавочке. То-то смеху будет!

Битва 52: Underground Passage in Goland.

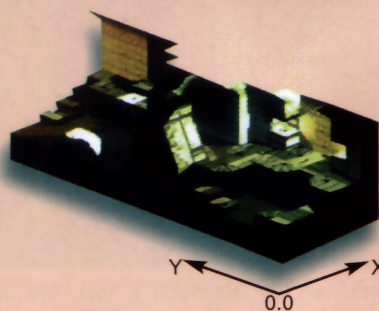
Требования: спасти Reis.

Враги: Archaic Demon Sinogue, 2 Ochus, 3 Plagues.

Уровень опыта: 40 и выше.

Предметы: X1Y3 — Mythril Shield или Soft, X2Y15 — Mythril Helmet или Soft, X4Y7 — Mythril Armor или Soft, X5Y0 — Mythril Vest или Soft.

Перед началом этой битвы проверьте способности своей команды к быстрому передвижению и проведите соответствующий отбор. Если кто-то сможет использо-



вать Ignore Jump, то это будет просто великолепно. Несмотря на то, что дракончик, которого надо спасти, вполне способен и сам позаботиться о себе, старайтесь подлечивать его каждый раз, когда он подвергается нескольким подряд атакам Sinogue. Это первая битва, в которой вы столкнетесь с Plagues. Надо сказать, что по-настоящему опасными или хотя бы неприятными являются атаки серии Look of Evil, которые способны устраивать статусовый дисбаланс героя — от Petrify до Death Sentence, так что не забудьте снабдить своих героев соответствующими лекарственными средствами. После окончания этой битвы Beowolf и Reis присоединятся к вашей команде как полноправные члены.

Goug Machine City.

Worker 8 присоединяется к вашей команде в качестве полноправного члена.

Zeltennia Castle.

Поговорите с держателем таверны и расспросите его о новостях.

Битва 53: Nelveska Temple.

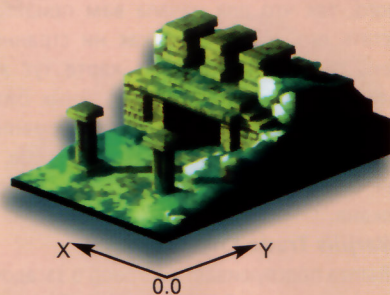
Требования: победить Worker 7 New.

Враги: Steel Giant Worker 7 New, 3 Cocatorises, 2 Hyudras.

Уровень опыта: 50 и выше.

Предметы: X1Y2 — Escutcheon, X1Y10 — Sasuke Knife или Elixir, X3Y8 — Nagra Rock или Elixir, X5Y2 — Javelin.

Этот кусочек квеста по поиску Cloud'a является одной из самых сложных битв за всю игру, причем в данном случае слож-



ность практически не зависит от «накачанности» персонажей — просто здесь врагов слишком много при любом проценте тренировок. Итак, любой из противников способен убить вашего героя с одного замаха, а Cocatoris'ы вдобавок ко всему еще и очень хорошо летают. Так что постарайтесь попросту быстро и без возни убить Worker 7. Он не так-то уж и силен, однако в любом случае продержится несколько ходов, за которые вас запросто могут убрать. Более того, даже после того, как вы (кажется) расправитесь с ним, Steel Giant врубит свой секретный реактор и сможет прожить еще не менее хода. Будьте осторожны и внимательны.

Goug machine City.

На сцене появляется Cloud и очень быстро исчезает.

Битва 54: Zarghidas Trade City.

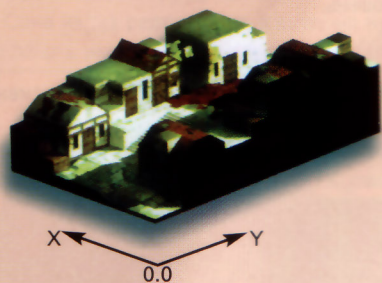
Требования: спасти Cloud'a.

Враги: 2 Squires, Monk, 3 Thieves.

Уровень опыта: 50 и выше.

Предметы: X0Y2 — Reflect Ring или Soft, X0Y9 — Defense Ring или Holy Water, X0Y10 — Magic Ring или Remedy, X9Y12 — Angel Ring или Phoenix Down.

Битва очень простая. Противники глуповаты и примитивно мыслят, пытаются атаковать вашу мощную армию. Все, кроме одного вора, который остается следить за



Cloud'ом, постоянно оставаясь в зоне его поражения. Поскольку Cloud по меркам времени необыкновенно слаб, то и убить его можно очень быстро — следует быть очень внимательными и следить за событиями. Лучше всего закончить битву побыстрее, применив пару мощных заклинаний и как можно скорее пробравшись к спасенному герою. А теперь предупреждение. Cloud начинает свою жизнь под ва-

шим командованием с первого уровня и даже без своего фирменного Materia Sword, так что для начала вам придется достать его. Найти меч, как ни странно, очень легко, поскольку на карте тут же появляется местечко для случайных битв — Bervenia Volcano. Там вы непременно встретитесь с мощной армией монстров, а меч сможете найти прямо возле жерла вулкана.

Warjilis Trade City.

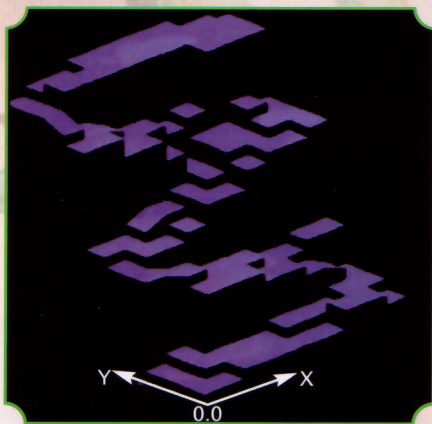
Ramza подслушивает разговор о загадном подземелье Deep Dungeon. Это последняя ваша возможность набраться опыта и предметов, подготовиться к финальной схватке. Отправляйтесь в подземелье восточнее Warjilis Trade City.

Битва 55: Nogias.

Требования: уничтожить всех противников.

Предметы: X0Y6 — Elixir или Phoenix Down, X0Y9 — Glacier Gun или Phoenix Down, X2Y2 — Blaze Gun или Phoenix Down, X9Y4 — Kuomori или Phoenix Down.

Первый уровень подземелья дает вам почувствовать его сущность, а именно пол-

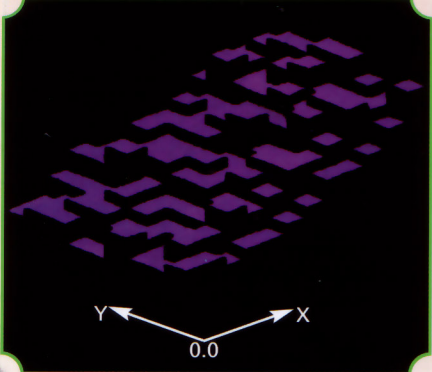


ную непредсказуемость. Медленно идите вниз, попутно убивая всех попадающихся на пути монстров. Собирайте предметы (они тут просто замечательные). В нижней части карты имеется выход на следующий уровень.

Битва 56: Terminate.

Требования: уничтожить всех противников.

Предметы: X0Y4 — Elixir или Phoenix Down, X1Y8 — Save the Queen или Phoenix



Down, X7Y2 — Blood Sword или Phoenix Down, X10Y6 — Elixir или Phoenix Down.

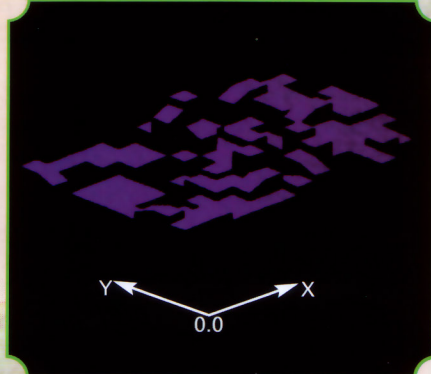
Этот уровень очень неровный. Несмотря на то, что особенно больших прыжков вам делать не придется, тем не менее, могут возникнуть сложности с оценкой позиции монстров. Опять медленно спускайтесь и идите на очередную карту.

Битва 57: Delta.

Требования: уничтожить всех противников.

Предметы: X0Y2 — Elixir или Phoenix Down, X6Y7 — Yoichi Bow или Phoenix Down, X9Y1 — Mace of Zeus или Phoenix Down, X12Y5 — Elixir или Phoenix Down.

Достаточно сложная карта с огромным количеством мостов и секретных дорожек.



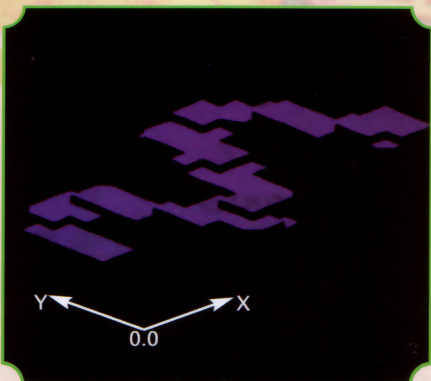
Преимущество монстров в том, что они знают, куда и как идти, а вот вы — не совсем. Однако достаточно пару раз за ними проследить, и ориентация на карте не будет больше доставлять беспокойства.

Битва 58: Valkyries.

Требования: уничтожить всех противников.

Предметы: X4Y2 — Faith Rod или Phoenix Down, X5Y0 — Kaiser Plate или Phoenix Down, X5Y1 — Fairy Harp или Phoenix Down, X12Y8 — Elixir или Phoenix Down.

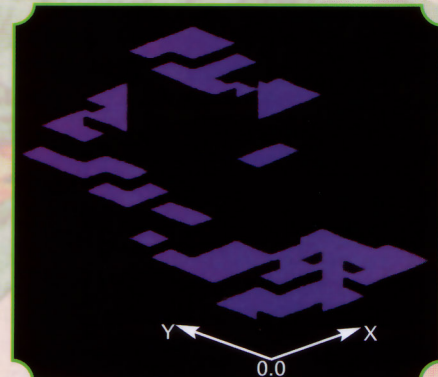
Здесь вы увидите некоторое подобие стандартной битвы — с подобной экспозицией вы уже сталкивались и не раз. Изначально ваши противники сидят внизу карты, готовясь дать отпор желающим пройти на следующий этаж героям, а ваши персонажи, идя сверху вниз, будут стараться прорвать ряды врагов.



Битва 59: Mlapan.

Требования: уничтожить всех противников.

Предметы: X0Y0 — Elixir или Phoenix Down, X0Y11 — Iga Knife или Phoenix Down, Xx2Y8 — Excalibur или Phoenix Down, X6Y11 — Elixir или Phoenix Down.

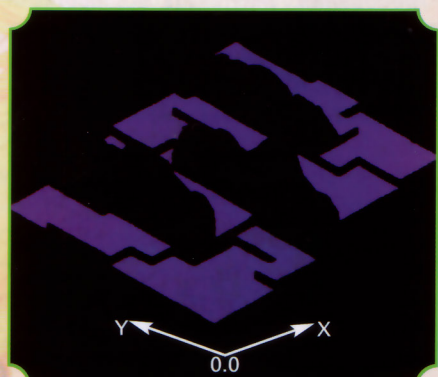


Здесь можно достаточно легко одержать важную победу — попросту стреляя сверху вниз с огромной горы, не вступая в сражение. Чуть ниже вас ожидает еще одно небольшое войско, которое также можно достать стрелами или пулями с небольшой приступочки в самом начале карты.

Битва 60: Tiger.

Требования: уничтожить всех противников.

Предметы: X9Y8 — Cursed Ring или Phoenix Down, X9Y9 — Secret Clothes или Phoenix Down, X10Y8 — Blast Gun или Phoenix Down, X10Y9 — Elixir или Phoenix Down.



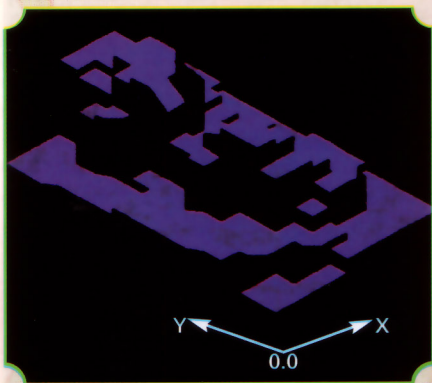
Мини-лабиринт со стенами, мешающими вам видеть противника. Старайтесь побольше и повнимательнее вертеть карту, чтобы увидеть всех скрывающихся на ней монстров. Все сокровища лежат в первой половине карты, ближе к середине, так что отыскать их будет легко. Выход, соответственно, в самом конце.

Битва 61: Bridge.

Требования: уничтожить всех противников.

Предметы: X4Y4 — Elixir или Phoenix Down, X4Y10 — Sage Staff или Phoenix Down, X4Y12 — Koga Knife или Phoenix Down, X4Y14 — Elixir или Phoenix Down.

Необыкновенно забавная и интересная битва может получиться на этой карте. Дело в том, что враг начинает с одной сторо-

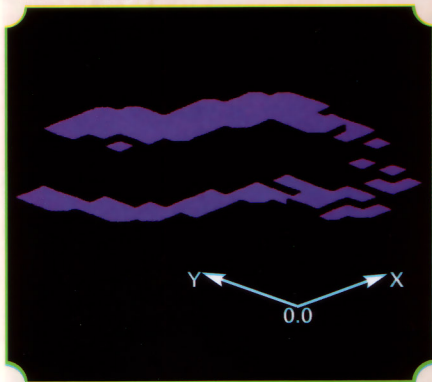


ны большой горы, а ваш отряд — с другой. Когда и где они встретятся — неизвестно. Чтобы получить в свое распоряжение больше времени, чтобы окопаться и занять лучшую позицию, воспользуйтесь небольшим мостиком в центре.

Битва 62: Voyage. (рис.88)

Требования: уничтожить всех противников.

Предметы: X2Y10 — Elixir или Phoenix Down, X3Y8 — Ragnarok или Phoenix Down, X6Y7 — Robe of Lords или Phoenix Down, X8Y6 — Perseus Bow или Phoenix Down.

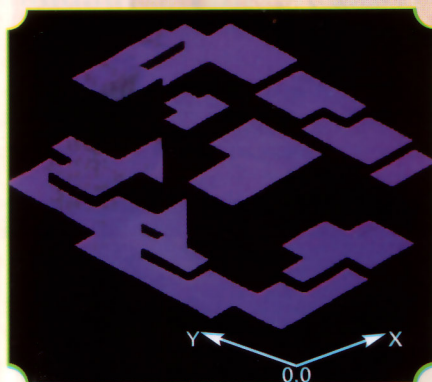


Достаточно длинная битва и большая, не очень удобная карта — все в соответствии с названием. Вам предстоит отправиться сначала наискосок в восточную часть карты, а затем придется возвращаться на запад, только уже по другой дорожке, разыскивая выход и уничтожая монстров.

Битва 63: Horror. (рис.89)

Требования: уничтожить всех противников.

Предметы: X1Y3 — Elixir или Phoenix Down, X2Y0 — Maximilian или Phoenix Down, X8Y4 — Grand Helmet или Phoenix Down, X8Y5 — Venetian Plate или Phoenix Down.



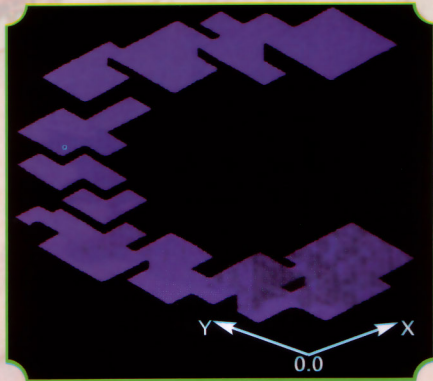
Самая сложная случайная битва. Трудность ее заключается в том, что вы начинаете игру на высоком пьедестале и должны придумать, как с него спуститься. Ну а внизу бродят тучи магов и Чособо, жаждущих вашей крови. Чтобы победить здесь, вам придется использовать все свои возможности.

Битва 64: End.

Требования: победить Elidibs.

Враги: Serpentarius Elidibs, 6 Apandas.

Предметы: X10Y7 — Chirijiraden или Phoenix Down, X8Y7 — Chaos Blade или Phoenix Down, X8Y5 — Elixir или Phoenix Down, X10Y5 — Elixir или Phoenix Down.



Эта битва является хорошим финалом для всех сражений серии Deep Dungeon и послужит отличным уроком на пути к финальным сражениям. Все Apand'ы свободно владеют тремя уровнями заклинаний Bio и, разумеется, обязательно будут ими пользоваться. Заклинания же главного монстра также основаны на аномалиях статуса и достаточно мощны. Особенно действенна и (как ни удивительно) полезна для вас магия Summon Magic Zodiac, которой можно легко научиться пользоваться, если враг подействует заклинанием на Summoner'а и тот умудрится пережить этот кошмар. В этой битве (так же, как и во всех последующих) вам будет помогать Byblos Monster. Что можно сказать определенно, так это то, что пренебрегать его помощью нельзя. Его атаки достаточно мощны и вполне подходят для решающего удара. После победы вы получите в свое распоряжение 13 камень зодиака Serpentarius.

Ну вот мы и подошли к развязке сюжетной линии. Впереди осталось всего несколько боев — подготовьтесь к ним получше — и вперед.

Миссия пятая.

The Reincarnation of St. Ajora.

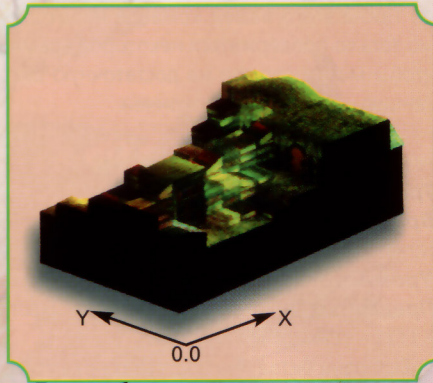
Битва 65: Underground Book Storage Fourth Floor. (рис.91)

Требования: уничтожить всех противников.

Враги: 3 Knights, 2 Monks, Archer.

Уровень опыта: 60 и выше.

Предметы: X0Y7 — Elixir, X2Y7 — Elixir, X11Y2 — Elixir, X15Y7 — Elixir.



Первая битва в серии заключительных необыкновенно, по-детски проста. Все бойцы на стороне противника вам давно знакомы и не представляют никакой опасности. Однако стоит все же повнимательнее относиться к Knight'ам, которые случайно могут все-таки испортить какой-нибудь ценный для вас редкий предмет. Так что их отправьте в могилу первыми. Остальных можно и помучить. Meliadoul и Orlandu здесь прямо-таки сеют смерть на своем пути.

После окончания битвы постарайтесь как следует запастись Potion'ами, Remedy и Ether'ами. Также убедитесь в том, что ваши герои носят самую прогрессивную броню из всех, что только возможны, и имеют самое лучшее оружие. Перед окончательными битвами всех приобретенных «сюжетных» персонажей лучше всего перевести обратно в те классы, с которых они начинали — их специфика такова, что непременно в финальных сражениях даст бонус. Максимально сбалансируйте команду с точки зрения скорости передвижения и брони.

Битва 66: Underground Book Storage Fifth Floor (рис.92).

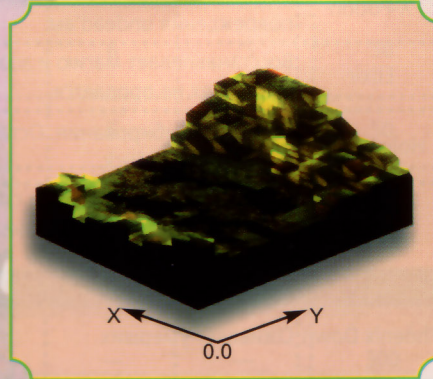
Требования: победить Rofel.

Враги: Divine Knight Rofel, 2 Wizards, 2 Summoners, Time Mage.

Уровень опыта: 60 и выше.

Предметы: X0Y14 — Elixir, X5Y6 — Elixir, X6Y6 — Elixir, X11Y14 — Elixir.

Одна из тех редких битв, в которых нужно делать именно то, что сказано в самом



начале. Divine Knight опасен лишь своими Mighty Sword-атаками. С этой проблемой мы уже встречались. Необходимо как можно быстрее избавить его от присутствия замечательного меча, украв или сломав его — это уж как кому по вку-

су. После этого вашей команде необходимо только продержаться некоторое время, чтобы маги подошли на достаточную дистанцию — и пир будет окончен.

Битва 67: Murond Death City.

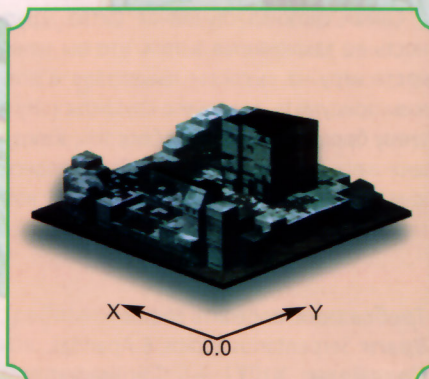
Требования: победить Klethian'a.

Враги: Sorcerer Klethian, 2 Samurais, 2 Ninjas, 2 Time Mages.

Уровень опыта: 60 и выше.

Предметы: X0Y8 — Elixir, X11Y11 — Elixir, X3Y11 — Elixir, X7Y9 — Elixir.

Еще одна битва «на подступах» окажется достаточно простой. Klethian как настоящий предводитель предпочитает идти во главе своего войска и не прячется за спины союзников. Так что борьба с ним не обязательно будет означать немедленное столкновение с его друзьями. Если характеристики скорости ваших героев достаточно хороши, то вы сможете закончить битву еще до того момента, когда хоть кто-то из вра-



гов сможет исполнить свой ход. Рубите по товарищу сразу Two Swords — и дело с концом. Да, еще как следует приготовьтесь к настоящему сражению. Следующему.

Битва 68: Lost Sacred Precincts.

Требования: победить Balk'a.

Враги: Engineer Balk, Chemist, Hyudra, Hydra, Tiamat, Dark Behemoth.

Уровень опыта: 60 и выше.

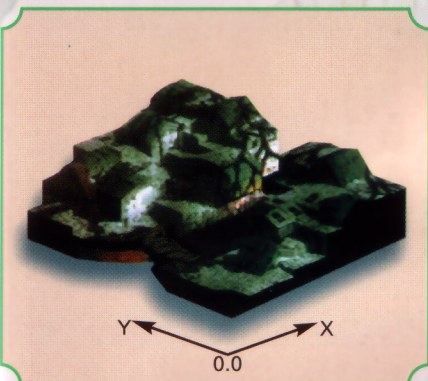
Предметы: X7Y5 — Elixir, X2Y7 — Elixir, X4Y13 — Elixir.

Первая битва из «официальных», в которой можно встретиться с Hydra. В зависимости от действий Balk'a в самом начале боя (он может отойти на заднюю линию или же предпочесть драться прямо на фронте) вам придется либо активно общаться с гидрой, либо избежать близкого знакомства с ней. Что хорошего можно сказать об этом монстре? У нее три головы и по нему атакует она в трех различных направлениях одновременно. Об этом стоит помнить даже тогда, когда ваши герои не находятся рядом друг с другом, поскольку атаки на большие радиусы Hydra также производит в трех направлениях. Если волна попадет по герою хотя бы два раза — его можно смело считать покойником. У Balk'a и у Chemist'a имеются магические

Приложение. Наиболее полезные способности некоторых персонажей в Final Fantasy Tactics.

Название способности	Действие	Радиус действия	Эффект	Действие по вертикали	MP	Скорость выполнения	JP
Square							
Throw Stone	Один из первых видов атак на расстоянии. Несмотря на низкие повреждения, на первых порах умение весьма полезно.	4	1	—	—	—	90
Accumulate	Повышает на единицу физическую силу персонажа. Очень полезная функция при «прокачке» способностей вашего войска.	—	1	—	—	—	300
Chemist							
Potion	Восстанавливает 30 HP. Наносит повреждения undead'ам	4	1	—	—	—	30
HiPotion	Восстанавливает 70 HP. Наносит повреждения undead'ам	4	1	—	—	—	200
X-Potion	Восстанавливает 150 HP. Наносит повреждения undead'ам	4	1	—	—	—	300
Elixir	Восстанавливает магию и здоровье. В магазинах не продается.	4	1	—	—	—	900
Holy Water	Лечит от зомбирования. Останавливает Undead, Blood Suck.	4	1	—	—	—	400
Remedy	Лечит почти все аномалии статуса. Останавливает Ptfiry, Darkness, Confusion, Silence, Oil, Frog, Poison, Sleep.	4	1	—	—	—	700
Phoenix Down	Оживляет умерших	4	1	—	—	—	90
Knight							
Armor Break	Уничтожает броню противника, причиняя также ущерб его здоровью. Не действует в случае использования противником Maintenance.	Во всех случаях зависит от радиуса действия оружия	0	—	—	—	400

пистолеты Blast Gun и Glacier Gun. В данном сражении для вас важнее всего скорость. Если вам удастся добраться до Balk'a до того, как в бой вступит Hydra, можете считать дело сделанным. Только не забудьте ее быстро и наиболее эффективно убить — проблем возникнуть не должно. Если же Balk избежит атаки, вам придется туго, так как Hydra успешно атакует все живое в весьма солидном радиусе — к ней не подступишься. А тут еще и магические пистолеты — на магов они имеют весьма значительное воздействие.



Битва 69: The Graveyard of Airships.

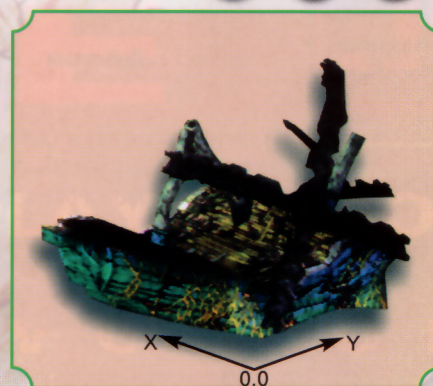
Требования: победить Hashmallum, а затем Altima.

Враги: Regulator Hashmallum, Holy and Arch Angel Ultima.

Уровень опыта: 60 и выше.

Предметы: X4Y15 — Elixir, X4Y14 — Elixir, X7Y0 — Elixir, X1Y0 — Elixir.

Финальная схватка не покажется вам более сложной, чем предыдущая битва, однако так же потребует приложения значительных усилий. Если картой раньше монстров было много и они не были очень сильны, то здесь их совсем мало, но зато мощи им не занимать. У каждого имеется около 1500-2000 единиц здоровья, и каждый способен извергать из себя множество мощнейших заклинаний — как причиняющих значительный физический вред, так и устраивающих аномалии статуса. Для начала расположите своих героев (самых сильных, разумеется) наиболее широким полукругом возле монстра так, чтобы они могли беспрепятственно атаковать самыми сильными заклинаниями. На задней позиции обязательно нужно иметь мага, который мог бы лечить



героев и снимать с них «усталость», так как сами они не будут иметь времени, чтобы лечить друг друга. Битва может оказаться достаточно долгой, так что приготовьтесь к противостоянию. Ваше преимущество — в количестве, заклинания же монстров слишком сильны и смогут распространяться лишь на одного (максимум двух) ваших героев, в то время как остальные быстро приведут пострадавшего в чувство и сами устроят приличную атаку. Помните, ваше дело правое, победа будет за вами! Все закончится, и вы сможете смело смотреть концовку. Такая-то она, Final Fantasy Tactics.

Weapon Break	Ломает оружие врага. Также не действует в случае использования им Maintenance.	—//—	0	—	—	—	400
--------------	--	------	---	---	---	---	-----

Priest

Cure	Восстанавливает немного здоровья.	4	2	1	6	25	50
Cure 3	Восстанавливает большое количество здоровья. Особенно полезно применять в том случае, если персонаж имеет высокий уровень Brave и Faith.	4	2	2	16	15	400
Esuna	Вылечивает большинство аномалий статуса, в том числе Petrify, Darkness, Confusion, Silence, Berserk, Frog, Poison, Sleep, Don't Move, Don't Act.	3	2	2	18	34	280
Holy	Мощная атака Белой магии — Holy Elemental.	5	1	—	56	17	600

Wizard

Fire	Стандартная огневая магия — не очень мощная, но на первых порах вполне эффективная.	4	2	1	6	25	50
Bolt	Еще одна «базовая» атака-молния. Необыкновенно хороша в начале игры.	4	2	1	6	25	50
Flare	Огненный шар, обрушивающийся на голову противника и причиняющий значительный вред.	5	1	—	60	15	900

Monk

Wave Fist	Персонаж может атаковать врага с большого расстояния с помощью волны энергии.	3	3	1	—	—	300
Earth Slash	Мощная энергетическая волна, распространяющаяся на большом радиусе в четырех направлениях. Причиняет вред всем стоящим на пути героям, кроме летающих.	8	В 4-х направлениях	2	—	—	400



Название способности	Действие	Радиус действия	Эффект	Действие по вертикали	MP	Скорость выполнения	JP
Stigma Magic	По действию похожа на Esuna. Вылечивает Petrify, Darkness, Confusion, Silence, Berserk, Frog, Poison, Sleep, Don't Act, Don't Move.	1	2	0	—	—	200
Chakra	Восстанавливает здоровье и магические способности применяющему заклинание и окружающим его героям.	1	2	0	—	—	350
Revive	Оживляет персонаж, слегка увеличив ему здоровье.	1	1	0	—	—	—
Thief							
Steal Heart	«Очаровывает» вражеского героя или просто наносит ущерб.	3	1	—	—	—	150
Steal Armor	Позволяет в случае успеха украсть у врага броню.	1	1	1	—	—	450
Steal Weapon	Позволяет украсть у противника оружие.	1	1	1	—	—	600
Steal Accessory	Позволяет украсть у врага дополнительные предметы.	1	1	1	—	—	500
Oracle							
Doubt Faith	Снижает Faith до 0. Особенно полезно для зазнавшихся магов.	4	1	—	6	25	400
Silence Song	Позволяет «заткнуть глотку» магу, лишая его возможности генерировать заклинания. Почти аналогично Don't Act.	4	2	1	16	34	170
Poralyze	А вот это и есть настоящий Don't Act. Враг не может действовать.	4	2	0	10	20	100
Time Mage							
Hell Ivy	Останавливает врага, особенно эффективно на следующих типах ландшафта: Grassland, Thicket, Water Plant, Ivy.	5	2	0	—	—	150
Carve Model	Добавляет Petrify на Gravel, Stone Floor, Stone Wall, Mud Wall, Tombstone.	5	2	0	—	—	150
Lancer							
Level Jump 8	Позволяет герою прыгнуть по горизонтали на восемь квадратов.	8	1	0	—	—	900
Vertical Jump 8	Позволяет герою прыгнуть на восемь квадратов вверх.	0	1	8	—	—	900
Mediator							
Invitation	Превращает противника в союзника.	3	1	3	—	—	100
Praise	Повышает Brave на 4.	3	1	3	—	—	200
Preach	Повышает Faith на 4.	3	1	3	—	—	200
Solution	Повышает Faith (у врага) на 20.	3	1	3	—	—	200
Summoner							
Golem	Синтезируется голем, который берет на себя часть повреждений от ударов, обрушивающихся на героев.	—	Все союзники	—	40	34	500
Zodiac	Вызванный монстр поражает врагов мощным лучом света. Может быть выучен только у Elidibs'a на десятом уровне Deep Dungeon.	4	4	3	99	10	—

GLOVE



TM

СУПЕРПЕРЧАТКА ДЛЯ PLAYSTATION™

www.theglove.com



100% Совместимость
со стандартным
контроллером для
PlayStation™ (PAL/NTSC)

**Цифровой,
аналоговый
и псевдоаналоговый
режимы**

**Чувствителен
к движениям
ваших пальцев
и запястий**

**Удобное
и эргономичное
расположение
кнопок**

Суперперчатку **GLOVE™** для PlayStation™ вы можете приобрести в магазинах Game Land:

— С/К «Олимпийский», Т/Ц «Новый Колизей», 8-ой подъезд
— ул. Новый Арбат, дом 15, магазин «Компьютерные игры»
Телефон для справок: **(095) 288-3218**

**Предъявив данный купон, вы сможете
получить скидку 60 рублей.**

-60 рублей



2883218



FINAL FANTASY VII

РАЗВЕДЕНИЕ И СЕЛЕКЦИЯ СНОСОБОВО

Чтобы получить Chocobo, идите на Chocobo Farm (ферма) и купите Chocobo Lure Materia. Затем посмотрите, где находятся следы Chocobo. Там вы и найдете птиц. Найдя Chocobo, убейте всех врагов вокруг него — и он ваш. Но иногда Chocobo может убежать, когда вы будете драться с монстрами. Чтобы не допустить этого, бросьте ему немного зелени, которую можно приобрести на ферме. Теперь вы можете ездить на вашем питомце. Также его можно оставить на ферме за 10000. Но при этом не забывайте его кормить и следить за его состоянием. Состояние Chocobo может меняться:

Wonderful — великолепное

Great — отличное

Good — хорошее

Above Average — выше среднего

Average — среднее


Poor — удовлетворительное

Weak — слабое

Состояние зависит от качества пищи.

Кроме фермы ее можно приобрести

В одном из предыдущих номеров вы уже, наверное, прочитали прохождение игры Final Fantasy 7. Но, к сожалению, в статье не была затронута такая интересная тема, как Chocobo. А ведь эти птицы могут помочь главному герою добраться до таких мест, куда в одиночку не добраться. Но Chocobo на дороге не валяются. Поэтому, по вашим просьбам, мы расскажем где найти этих могучих птиц и как вырастить из них верных друзей и помощников.



рести в других местах. И качество пищи будет разное. Вот список зелени, которую можно достать:

Gysahl — повышает выносливость

Krakka — повышает интеллект


Tantal — повышает скорость, интеллект и выносливость

Pahsana — повышает интеллект

Curiel — повышает скорость и выносливость

Mimmet — повышает скорость и выносливость

Тренировка также имеет большое значение. Вы можете менять состояние Chocobo при помощи пищи, а можно тренировать его в гонках, которые проходят в Golden Saucer. Если ваш Chocobo станет великим гонщиком, то его детеныш будет так же хорош. При известной тренировке ваш питомец когда-нибудь достигнет статуса «S-class», что позволит вам соревноваться с лучшими и вывести новые виды Chocobo.



Чтобы заняться селекцией, вам необходимы: самец с самкой (не обязательно одного вида) и орехи(nuts). Прежде чем начать скрещивать ваших Chocobo, убедитесь в наличии свободного места на ферме и не забудьте сохраниться



(желаемый результат не всегда получается сразу). Когда вы начнете разведение, вам будет дан следующий список орехов:

Pipelo nut — 100

Luchille nut — 200

Saraha nut — 400

Lasan nut — 600

Орехи сильно влияют на будущее потомство. Фактически, чем дороже орех, тем лучше Chocobo. Кроме орехов, которые можно купить, существуют еще и дикие орехи. Например, в Chocobo Sage's house есть дракон, у которого можно украсть орехи, которые помогут вывести черного Chocobo.

Когда вы будете в доме Chocobo Sage, не забудьте поговорить с ним об уходе за Chocobo. Он может сообщить вам много полезной информации о цветных Chocobo, продать орехи и зелень:

Pram Nut — 1500

Porov Nut — 2000

Reagan Greens — 3000

Sylkis Greens — 5000

В игре существуют

Chocobo, вывести которых довольно трудно. Но они обладают некоторыми важными свойствами.

Синий (пересекает реки) и **Зеленый** (пересекает горы) **Chocobo**

Чтобы их вывести, вам нужны самец и самка Walking Chocobo и самец с самкой Running Chocobo. Walking



Chocobo вы найдете рядом с Golden Saucer, а Running Chocobo можно найти на острове, где Cloud лежал в коме. Поймайте самца и самку каждого вида. Затем отправляйтесь за орехами в дом Chocobo Sage. Там есть небольшой островок травы — на нем и остановитесь. Здесь жи

вет большой красный дракон (остальные враги только белки). Прежде, чем драться с ним, вооружитесь Steal Materia. А затем во время драки украдите орехи (их там три).

Затем отправляйтесь к ферме и перед входом не забудьте сохранить. В разговоре с мальчиком выберите опцию «Breed Chocobo» (разведение Chocobo). Возьмите самку Running Chocobo и самца Walking Chocobo. Возьмите добытый у дракона орех (в меню он второй снизу) и используйте его в разведении. В случае успеха (а это произойдет не сразу) вы получите зеленого Chocobo. Для того, чтобы получить синего Chocobo, скрестите самца Running Chocobo и самку Walking Chocobo, используя те же самые орехи о той же самой схеме.

Черный Chocobo (пересекает реки и горы).

После выведения синего и зеленого Chocobo у вас должен остаться один орех. Убедитесь в том, что ваши Chocobo противо-

положного пола, и вы ведите черного по вышеописанной схеме.

Ваш черный Chocobo может пересекать реки и горы, поэтому для вас станет доступной пещера, которая находится на том же самом континенте, что и Golden Saucer.

Золотой Chocobo (пересекает горы, реки и океан)

Поймайте Dashing Chocobo (Северный континент). Он должен быть противоположного пола с вашим черным Chocobo. Затем участвуйте в гонках, пока они не достигнут статуса «S-class». Затем доста-

таньте необходимый орех. Он находится на острове в северо-западном углу карты. На этом острове есть лес, в котором живут гоблины с боксерскими перчатками. У них и нужно украсть необходи-

мый орех. А затем вам остается только пойти на ферму и скрестить черного и Dashing Chocobo, используя добытый орех (в списке он будет значиться перед «Never Mind»).

Chocobo, используя добытый орех (в списке он будет значиться перед «Never Mind»).



GECKO

ENTER THE GECKO



Принцип игры.

В каждом уровне-телевизоре находится от одного до трех красных пультов управления, которые вы получаете за выполнение определенных заданий. Также на каждом уровне есть по два серебряных пульта, один из которых спрятан, а другой дается за сбор 120 различных предметов. За каждые 4 серебряных пульта дается бонус-телевизор, собрав в котором определенное количество предметов вы получите золотой пульт. Такой же пульт вы получаете за победу над одним из боссов игры. За каждые 4 золотых пульта вам дается секретный телевизор в котором вы можете найти «хлопушку», которая позволит просмотреть скрытую заставку. Разбивая различные телевизоры, вы получаете мух, дающих вам различные способности или призы. Зеленая муха — энергия. Фиолетовая муха — жизнь. Синяя муха — ускорение. Красная муха — огненный хвост.

>>> Уровень 1 Out of Toon.

а) С самого начала бегите вдоль левой стены и заберитесь по ступенькам на карниз сдвигающейся стеной. Идите до водопада и при помощи сдвигающейся платформы заберитесь наверх к красному грибу. Возле березовой рощицы прыгайте в кроличью нору. Вылезая из норы, бегите прямо по ущелью до моста из бревен. Поднимитесь по мосту наверх и двигайтесь по направлению к лестнице из огром-

ных пеньков. Дойдя до конца ущелья, прыгайте в очередную кроличью нору. Вылезете вы уже из норы возле огромного озера. Прыгая по карнизам, доберитесь до моста через реку и перейдите по нему на другой берег. Пройдите по этой стороне реки до следующего моста и перебирайтесь обратно на левый берег. Двигаясь по шоссе на дороге, дойдите до пустынного каньона и, прыгая по уступам, доберитесь до его верха. На самой высокой скале вы сможете взять красный пульт.

б) Помните двух охотников? Разделайтесь с ними, и рядом на телевизоре появится красный пульт. Возьмите его.

в) В этом задании вам надо собрать 5 си- реневых грибов. Как только вы их собере-



те, на телевизоре рядом с водопадом появится красный пульт.

г) Чтобы найти спрятанный серебряный пульт, заберитесь на самый верх водопада и по узкому карнизу идите к замерзшему озеру. Дождитесь, когда выдвинется стена, и прыгайте с нее на воздушный остров за серебряным пультом.

д) Призовой серебряный пульт достанется, вам когда вы соберете 120 различных предметов.





>>> Уровень 2 Smellraiser.

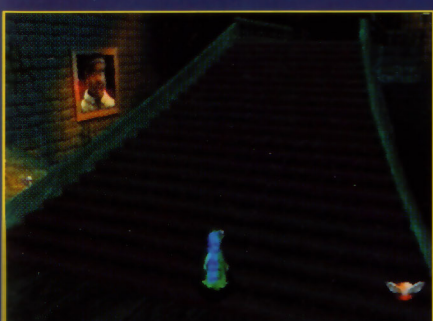
а) Бегите по лестнице наверх зала и, перепрыгнув через пропасть, выходите через дверь. При помощи стола вы попадете на уступ под потолком зала. Дождитесь летающей платформы и прыгайте на нее для того, чтобы попасть на противоположный



карниз. Здесь разбейте первую банку с кровью. Спускайтесь вниз и по липкой стене ползите на карниз с выдвигающейся из кирпичей головой, где выходите через дверь в следующую комнату. По лестницам доберитесь до липкой стены и по ней залезьте наверх. Прыгая по люстрам, добе-



ритесь до верхнего выхода из зала. Здесь рядом с дверью будет стоять вторая банка с кровью и книжный шкаф с потайной нишей. Разбейте банку, а в нише за шкафом нажмите на рычаг и бегите в следующий зал. Обойдите эту комнату по периметру и



вы найдете третью банку с кровью. Разбейте ее и поднимайтесь по лестнице наверх. Перепрыгните через пропасть и выходите из комнаты. Справа от вас будет стоять четвертая банка с кровью. Разбив банку, спустайтесь по лестнице в канализацию и идите в зал с падающими алебардами. Доберитесь до уступа с двумя дверями. Здесь у вас есть выбор, за каким пультом идти.

б) Правая дверь. Запрыгнув по ступеням наверх комнаты, вы найдете последнюю банку крови. Разбейте ее, и получите красный пульт, который появится в одном из пройденных вами залов.

в) Правая дверь. Просто возьмите красный пульт у телевизора.

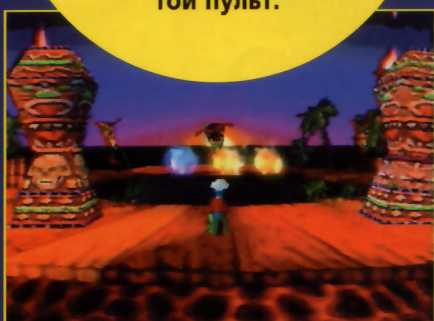
г) Левая дверь. Дождитесь, когда опустится лифт, и выходите из него. Спрыгните вниз с мостика и возьмите спрятанный серебряный пульт, после чего вернитесь обратно на мостик и возьмите красный пульт у телевизора.

д) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.



>>> Уровень 3 Gilligex Isle. (BOSS-уровень)

Бейте хвостом по синему шару и уворачивайтесь от бегущей волны огня. Как только вы скинете всех троих врагов в кипящий котел, получите золотой пульт.



>>> Уровень 4 Aztec 2 Step.

Соберите 50 драгоценных камней для получения золотого пульта. Совет: некото-



рые камни спрятаны в нишах, и для того, чтобы их открыть, нажимайте на квадратные кнопки в полу.



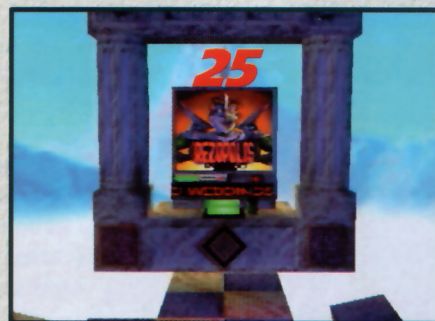
>>> Уровень 5 Мао Tse Tongue.

а) От начала уровня идите по правой стене до двери. Разбейте ее и заходите внутрь помещения. Уничтожьте появившегося ниндзя и бегите в открывшуюся дверь. В большом зале заползите по липкой стене



на мост и, уворачиваясь от качающихся лезвий, пробегите до его конца. Прыгните на золотой ромб в стене —, он перенесет вас в следующий зал. Ударьте по гонгу хвостом, и из пола выдвинутся ступени по которым вы сможете добраться до карниза с огненной головой. Воспользовавшись отталкивающей пластиной на полу, запрыгните на более высокий уступ. Бегите по проваливающемуся мосту до гонга. Ударьте по нему хвостом и идите в открывшийся коридор. Попав в следующий зал, уничтожьте всех ниндзя, после чего в полу появятся отталкивающие пластины. Воспользуйтесь ими для того, чтобы запрыгнуть наверх. Ударьте по гонгам, находя-

КАРТА МИРА





щимся по краям карниза. Откроется стена, за которой будет золотой ромб. Запрыгните на него и летите в следующий зал. При помощи отталкивающей пластины допрыгните до липкой стены и проползите по ней до карниза. По качающимся колоннам переберитесь на противоположную сторону зала и возьмите красный пульт.

б) От начала уровня бегите вдоль левой стены до первой двери, разбейте ее и заходите внутрь. Уничтожьте ниндзя и бегите в



открывшийся проход. Оказавшись в большом зале, доберитесь до карниза с гонгом и ударьте по нему хвостом. На противоположном конце зала появятся ступени. Идите к ним. Со ступеней запрыгните на карниз крыши и, разбив там дверь, возьмите спрятанный серебряный пульт. Спрыгните обратно на ступени и, разбив стекло, бегите по коридору, который идет на крышу.



Идите по краю крыши до двери. Войдите в нее и ударьте по гонгу. Идите через открывшуюся дверь в новый зал. По липкой стене заползите вверх и прыгните на крышу беседки. Выстрелите из пушки по двум гонгам и по поднявшимся из пола ступеням бегите в коридор ведущий на крышу. По липкой стене переберитесь на другую сторону улицы. Разбейте стекло и бегите в зал со скорпионами. Поднимитесь по ступеням к огненной голове и при помощи отталкивающей пластины перепрыгните на



соседний карниз. Съезжайте по веревке вниз и опять воспользуйтесь пластиной для прыжка. С этого карниза спускайтесь по веревке к выходу на крышу. Переберитесь на другую сторону улицы и идите в дверь. Оказавшись в новом зале, убейте всех ниндзя, и из пола появится ступенька, с которой вы сможете добраться до липкой стены. Проползите по потолку на второй этаж и, управляя пушкой, расстреляйте дракона. Как только его убьете, откроется дверь, за которой вы сможете взять красный пульт.

в) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

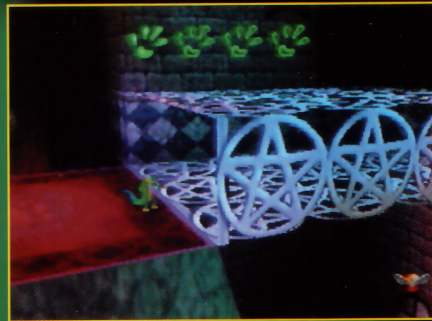
>>> Уровень 6 Frankensteinfeld.

а) Идите прямо до круглой комнаты и входите в правую от вас дверь. Бегите вверх по скату до появляющейся платформы. По ней перепрыгните на другую сторону огненного озера и бегите дальше на



верх, уворачиваясь от летящих черепов. По волнистой дорожке доберитесь до платформы, составленной из пентаграмм, и прыгните с нее к скату, по которому летят черепки. Поднимитесь по скату вверх и, уворачиваясь от падающих секир, пробегите по узкой дорожке к двери. Войдите в нее и возьмите красный пульт.

б) Дойдите до круглой комнаты, но теперь заходите в левую дверь. Уничтожьте зомби и длинным прыжком прыгните на



квадратную платформу со скачущей по ней тыквой. Повернитесь лицом к стене и прыгайте в огненное окно — там находится спрятанный серебряный пульт. Вернитесь обратно на платформу и, совершив серию прыжков по люстрам, доберитесь до противоположного конца зала. По липкой стене ползите налево до самого конца и падайте вниз. Пройдите в проход в стене мимо двух падающих секир и зацепитесь за липкую стену. Ползите по ней до окна,



спрыгивайте вниз и заходите в дверь. Спускайтесь вниз и бегите в другой конец зала к часам. По карнизу запрыгните вверх к площадке с дверью и, зайдя в нее, возьмите красный пульт.

в) Как и в пункте а), бегите до волнистой дорожки, но не спрыгивайте с нее, а идите в другую сторону до висющей в воздухе платформы. С нее прыгайте на столб, затем на карниз, а с него — на пропадающую платформу и на люстру. По люстрам доберитесь до карниза. Спрыгните с карниза на висящую в воздухе дорожку и идите к липкой стене. Проползите по дорожкам до другого выхода из зала и выходите в дверь. Перепрыгните через обрыв и следуйте дальше по дорожке до красного пульта.

г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 7 www.dot com.com.

а) Подзарядитесь в энергетической сфере и запрыгните по микросхемам на отталкивающую пластину. Подпрыгните на следующий этаж и пробегите по дорожке до следующей пластины, пока не кончилась энергия. Оказавшись на следующем этаже, прыгайте в телепортационное окно. Здесь вам надо пробежать по дорожке, подвешенной в энергетической трубе, уворачиваясь от спусков энергии, в дру-



гой конец. Попав в новый зал, подзарядитесь от энергетической сферы и при помощи отталкивающих пластин заберитесь на самый верх. На одной из висящих микросхем находится спрятанный пульт. На са-

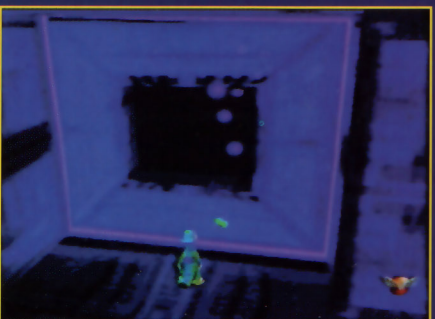


мом верху зала располагается красный пульт.

б) В первом зале запрыгните на микросхему на стене, подзарядитесь и прыгайте в



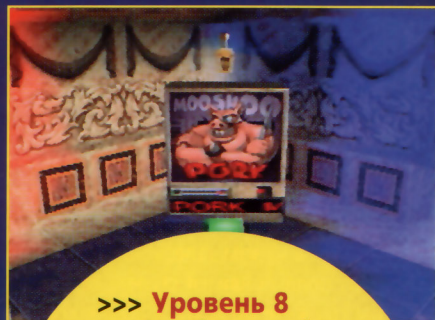
находящуюся рядом (в нише) отталкивающую пластину. Запрыгните на карниз и встаньте на светящийся зеленый куб. Пройдите по появившемуся мостику до телепортационного окна. Преодолейте очередную энергетическую трубу. В следующем зале подзарядитесь и перебежите в другой угол по светящимся мостам. Вас ждет очеред-



ное телепортационное окно, за которым находится зал с крутящейся платформой. Заберитесь на нее, а когда она поравняется с нишей в стене зала, ударьте

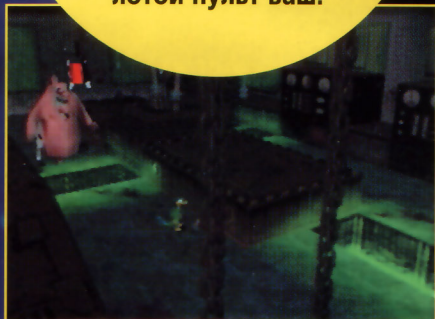
хвостом по контакту и спрыгивайте в эту нишу. Через телепортационное окно вы попадете в следующий зал, где по светящимся мостам и движущимся платформам лежит путь к красному пулту.

в) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.



>>> Уровень 8 Mooshoo pork. (BOSS-уровень)

Бегите от монстра по кругу, а как только поравняетесь с рубильником на стене, ударьте по нему хвостом. Повторите процедуру еще 3 раза — и золотой пульт ваш.



>>> Уровень 9 Thursday the 12th.

Необходимо собрать все черепа.



Вот порядок дверей, в которые надо входить:



Слева направо 2, 3, 3, 1, затем поднимитесь по лестнице, 3, 2, 1, 3, 2, 2, 2, 1 и 1.

>>> Уровень 10 In drag net.

Соберите все предметы, находящиеся на улице и пожарных лестницах, и возьмите золотой пульт в вагоне приехавшего поезда.



>>> Уровень 11 Pangaea 90210.

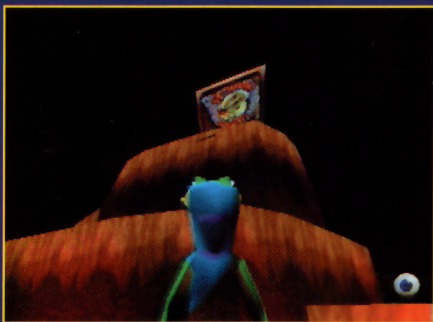
а) Перепрыгните через речку с лавой и бегите в сторону яйца с ногами. Уничтожьте его и идите по направлению огромного цветка. Пройдя по узкому карнизу, переп-



рыгните по плавающим островам через лаву и залезьте на каменный столб, который под вашим весом станет опускаться в землю. Не медлите — скачите на соседний столб, а с него — на карниз с зеленым телевизором. При помощи огромного цветка запрыгните на карниз, который приведет







вас к водопаду из лавы. Перемахните на другую сторону водопада и бегите вверх по скату до липкой стены. Доползите по стене до более высокого карниза. Пройдя по тропинке до озера лавы, вы увидите остров, на вершине которого находится красный пульт. Возьмите его.

б) Добегите до водопада из лавы и пропрыгайте по уступам вверх, на карниз. Найдите липкую стену и ползите по ней в левую сторону на уступ с падающими валунами. Дойдите до пролома и посмотрите



вниз — на карнизе, находящемся внизу, вы увидите спрятанный серебряный пульт. Возьмите его и возвращайтесь к развилке на липкой стене. Ползите в правую сторону до конца и спрыгивайте на уступ. Пробежите по висящей в воздухе дорожке до кратера вулкана и по островкам переберитесь на другую его сторону. По опускающимся столбам запрыгните на спиральную дорожку, на конце которой, разбив забор из костей, вы сможете взять красный пульт.

в) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 12 Fine Tooning.

а) Бегите по оврагу до реки и поднимайтесь по правому склону оврага вверх.



Большим прыжком перепрыгните на противоположный склон оврага и



идите сквозь ворота, разбивая хвостом костяшки домино в сторону знака «камнепад». Уворачиваясь от падающих камней, поднимитесь в гору и по летающим островам преодолите каньон. При помощи двигающихся кубиков залезьте на стену и ударьте хвостом по рычагу. Внизу появится мост из пропадающих кубиков, по которому перейдите на другую сторону реки. Ударяя хвостом по двум рычагам, составьте из двух кубиков лестницу и заберитесь по ней на висящую в воздухе металлическую балку. Прыгая с балки на балку, постепенно поднимитесь на большой воздушный остров. По крутящемуся мосту дойдите до башни из кубиков и ударом хвоста по рядом находящемуся рычагу заставьте их двигаться. Заберитесь на самый верх башни и заходите в открывшуюся дверь. При-



гая по пенькам, дойдите до катающегося бревна и перебегите по нему на другую сторону озера. По трубе следуйте до огромных пеньков — на самом высоком из них вы найдете красный пульт.

б) Доберитесь до летающего острова и идите по правому его краю к вентиляционной шахте. Разбейте решетку, закрывающую шахту, и прыгайте в нее. Выпрыгнув на другом конце шахты, залезайте на корабль и плывите ко входу в замок. Ударом хвоста по рычагу опустите подъемный мост, но не заходите внутрь замка, а обой-



дите его по периметру. За дальней стеной вы найдете спрятанный серебряный пульт. Проходите сквозь стену во внутренний двор замка и разбейте красный телевизор. Проглотив огненную муху, подожгите хвостом ракету и запрыгивайте на нее. Ракета доставит вас на остров с мишенью, где вы сможете взять красный пульт.

в) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 13 Spy Who Loved Himself.

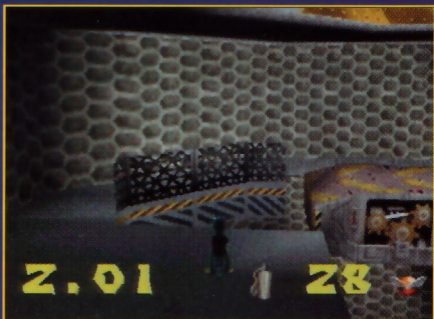
По движущимся платформам и транспортерам заберитесь на самый верх колодца и прыгните на липкую стену. Увора-



чиваясь от энергетических лучей, ползите по стене до выхода из колодца. Выбравшись из шахты, бегите к двери и заходите в



комнату с большим аквариумом. Подпрыгните на правом диване до ниши в стене и





нажмите на рычаг. С потолка спустятся платформы, по которым вы сможете добраться до золотого пульта.

>>> Уровень 14 Poltergex.

а) Заходите в дверь, находящуюся слева от вас, на первом этаже, и бегите прямо по коридору до комнаты с зомби. Поднявшись по липкой стене на уступ, идите в следующую дверь. Из комнаты с кипящим котлом бегите в коридор с падающими секирами



до зала красных огней. Пройдите по правой стене зала до двери, находящейся в углу, и заходите в нее. Спрыгивайте с балюстрады вниз и идите в дверь напротив часов. Спускайтесь по лестнице в морг и по выдвигающимся гробам доберитесь до красного пульта.

б) Идите вверх по лестнице в левую дверь. Прыгая по люстрам, доберитесь до камина и выходите через дверь в следующий зал. Используя две висячие люстры,



допрыгайте до противоположного конца зала. В следующей комнате спрыгните на площадку с серебряным пультом за решеткой. Дождитесь пролетающей мимо мебели и запрыгните на нее. Перелетев на другой конец зала, задвиньте стоящие гробы в ниши и возвращайтесь назад к серебряному пульту. В открывшейся нише задвиньте гроб до конца, чтобы поднять решетку, за-



рывающую путь к серебряному пульту. Поднимитесь при помощи мебели наверх и пропрыгайте по люстрам в другой конец зала. Спуститесь вниз по лестнице и запрыгните на книжный шкаф, стоящий в центре комнаты. Подождите, пока появится висящая в воздухе платформа, и прыгайте на балюстраду. Заходите в левую дверь и перебежками, от огня к огню, доберитесь до липкой стены. Залезайте наверх и идите по карнизу до двери. В следующем зале переберитесь по липкой стене на противопо-



ложную сторону и заходите в комнату с гробами. Задвиньте их в ниши и бегите в открывшуюся дверь. Запрыгните на летающий стол (он доставит вас на верхнюю балюстраду) и бегите до двери. В следующем зале проберитесь по люстрам на другой конец комнаты и заходите в башню. Поднимитесь по лестнице на самый верх и возьмите красный пульт.

в) Найдите и разбейте восемь банок с кровью, и красный пульт появится в конце коридора с выдвигающимися из стен головами.

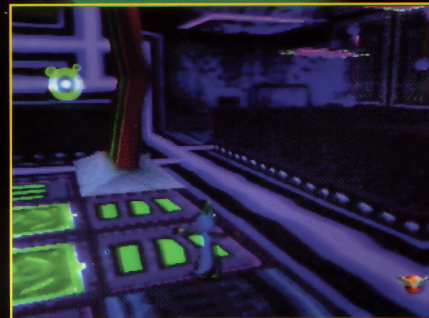
г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов

>>> Уровень 15 Honey, I Shrunk the Gecko.

а) Подзарядитесь от энергетического шара и запрыгните в коридор. Идите вперед до конца коридора, снова подзарядитесь и поезжайте вверх на зеленой платформе. В углу есть энергетический шар, который позволит вам допрыгнуть, используя отталкивающую пластину, до энергетического моста. Переберитесь по нему на другую сторону зала и по платформам, висящим в воздухе, пропрыгайте до липкой стены. Заберитесь на потолок и, подзарядившись у энергетического шара, там же спрыгивайте вниз. По энергетическому мосту добери-



тесь до телепортационного окна. Пройдя до конца трубы, выходите в зал с клетчатым телевизором. Подзарядившись, прыгайте на липкую стену, а с нее — на энергетический мост. Далее идите до развилки с энергетическим шаром и двумя роботами. Подзарядившись, бегите налево и при помощи отталкивающих пластин запрыгните на липкую стену. Ползите по стене до секретной комнаты, где спрятан серебряный пульт. Возьмите его и возвращайтесь обратно на развилку. Опять бегите налево,



но теперь надо запрыгнуть в коридор с телепортационным окном. Дойдите до конца трубы и, подзарядившись у шара, запрыгните на карниз за красным пультом.

б) Дойдите до зала развилки и вместо прыжков по пластинам доберитесь по мосту до телепортационного окна. На крутящейся вокруг стержня платформе долетите до липкой стены и ползите по ней наверх, на более высокую платформу, к телепортационному окну. Опять же при помощи крутящейся платформы перелетите в другой конец зала и идите в следующую комнату. Используя платформу, облетите вок-



руг шины данных и возьмите в нише красный пульт.

в) Доберитесь до развилки с энергетическим шаром и идите в правый проход. Используя зеленую платформу в качестве лифта, поднимитесь вверх по шах-

те. В большом зале зацепитесь за липкую стену и ползите до телепортационного окна. Подзарядившись энергией, включите зеленые платформы — они создадут лестницу, по которой вы сможете добраться до моста. Пока у вас не кончилась энергия, бегите по мосту до следующего источника. Включите еще один мост и по нему доберитесь до красного пульта.

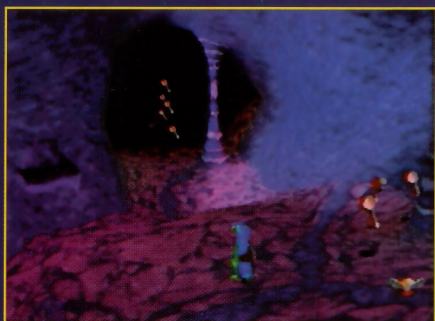
г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 16 This Old Cave.

а) Бегите прямо по пещере до огненного озера и прыгайте на цветок справа. Перепрыгните на другую сторону озера и по липкой стене ползите до карниза, с которого

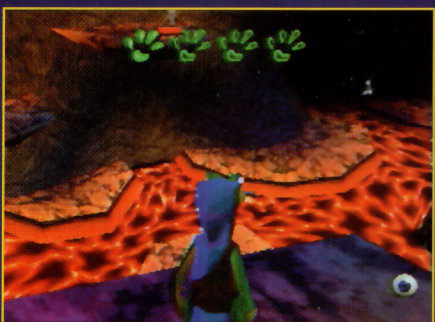


спрыгивайте на большой цветок. Далее прыгайте в пещеру и идите до ее конца. Залезайте на стену и ползите вверх до зеленого телевизора. Пройдя чуть подальше,



снова запрыгивайте на стену и ползите до платформы с красным пультом.

б) Дойдите до второго цветка, но не спрыгивайте в пещеру, а ползите по липкой стене до следующего цветка, а с него прыгайте на остров с каменной аркой. Войдите в арку и, прыгая по уступам, спускайтесь вниз по реке лавы. Дойдя до ее



конца, поднимайтесь по платформам и уступам на самый верх зала. Доб-



равшись до последней платформы, осмотритесь, и вы увидите на ближайшем уступе серебряный пульт. Возьмите его и выходите из зала в коридор с огненными струями. В конце этого коридора возьмите красный пульт.

в) Дойдите до острова с аркой и при помощи цветка запрыгните на нее. Пройдите по мостику в следующий зал и по липкой стене проползите до скопления цветов. Совершив серию головокружительных прыжков с цветка на цветок, доберитесь до красного пульта.

г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов



>>> Уровень 17 Gexzilla VS Mecharez. (BOSS-уровень)

Дождитесь, когда Mecharez будет бросаться на вас, и бейте его хвостом, а когда он будет забираться на здания, разрушайте их под ним. Остерегайтесь танков, вертолетов и лучей прожекторов.



>>> Уровень 18 Trouble in Uranus.

Прыгайте по островам до развилки и поверните налево. Если вы пойдете направо, только зря потеряете ценные секунды. Когда вы соберете все предметы, появится ле-



тающая тарелка, в трюме которой вы сможете взять золотой пульт.

>>> Уровень 19 I Got the Reruns.

Прыгайте по островкам, собирая предметы. Пользуйтесь тележками, чтобы дое-



хать от одной группы островов до другой. Собрав все предметы, прыгайте в послед-



нюю тележку, и она вас доведет до золотого пульта.



>>> Уровень 20 Samurai Night Fever.

а) Идите направо через деревянный мост. Следуйте прямо, пока не доберетесь до лавы. При помощи деревянных платформ переберитесь на другой берег. Подойдите к левому углу беседки и посмотрите вниз. На сером здании, примыкающем к этому углу, вы увидите липкую стену. Осто-



рожно спрыгните вниз, чтобы зацепиться за стену, и ползите в секретную нишу. Возьмите спрятанный серебряный пульт и идите в телепортатор, который доставит вас обратно к беседке. Прыгайте на липкую стену, находящуюся на красном здании, и ползите по ней до крыши. Пробежите по падающему мосту к гонгу и ударьте по нему хвостом. Возвращайтесь обратно на крышу и идите в открывшиеся ворота. Используя отталки-



вающие пластины, пропрыгайте через пропасти до огромной карусели и при ее помощи доберитесь до площадки с гонгом. Ударом хвоста по гонгу опустите мост и идите по нему вверх. Опуститесь на лифте до второго гонга и вызовите мост. Бегите по нему и прыгайте на верхнюю часть карусели, а с нее на площадку с красным пультом. Сначала ударьте по гонгу и только потом берите пульт.



б) Идите от начала уровня налево и, обходя храм с левой стороны, спуститесь по липкой стене к гонгу. Ударьте по нему хвостом и идите в открывшиеся ворота. Пробежите по проваливающемуся мосту до двигающихся платформ и пропрыгайте по ним до площадки с вертушками. Прыгая с вертушки на вертушку, заберитесь на зеленую дорожку с качающимися лезвиями. Избегая лезвий, дойдите до огромных качелей и спрыгните с них на крышу храма, а с нее на другие качели. Используя двигающиеся



платформы, переберитесь к воротам. Убейте стражника и заходите в ворота. Преодолейте падающий мост с качающимися лезвиями и прыгайте на вертушку — а с нее на Великую Китайскую Стену. Идите до конца стены и ударом по гонгу откройте комнату с пультом. Но не торопитесь брать пульт — сначала ударьте по гонгу находящемуся рядом с ним.

в) Бегите в большие ворота и запрыгнув на великую китайскую стену, бегите до ее конца, уворачиваясь от скользящих лезвий. При помощи качелей доберитесь до клетки лифта и поднимитесь в ней к башне. Прыгая по островкам в лаве, достигните липкой

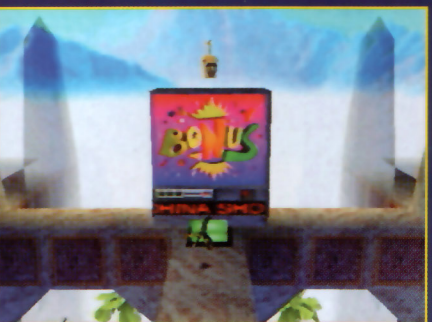


стены и заползите на второй этаж башни. По вертушкам и липкой стене поднимитесь на третий этаж. По движущимся платформам заберитесь на спиральную дорожку, а потом, пропрыгав по вертушкам, заходите в лифт. Оказавшись на крыше башни, возьмите красный пульт.

г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 21 Lizard in a China Shop.

Прыгните на отталкивающую пластину, а с нее — на козырек крыши. Соберите все предметы на другом берегу и запрыгивайте на кораблик. Когда корабль будет проплывать рядом с беседкой, спрыгните на бе-



рег. Заберитесь на беседку и по крутящимся зонтикам дойдите до каната. Спускайтесь по нему на маленький плотик, а с него прыгайте на корабль. Корабль доставит вас к



нескольким плавающим платформам, по которым вам надо добраться до берега. Соберите оставшиеся предметы и пропрыгайте по зонтикам до золотого пульта.

>>> Уровень 22 The Umpire Strikes Out.

а) Повернитесь на 180 градусов и спрыгивайте вниз, на остров. По плавающим островкам доберитесь до астероида с антенной и прыгайте с него на маленькую глыбу. Разбейте антенну, и прилетит летающая тарелка. Запрыгните на тарелку — она вас перенесет на черные острова, где вы сможете взять серебряный пульт. Запрыгивайте в телепортатор и перенеситесь в начало



уровня. Идите опять к острову с антенной и с металлической дорожки прыгайте на летающие острова, которые движутся волной. Доберитесь до острова с рекламным щитом. По маленьким островкам дойдите до ракеты и запрыгните на нее. Ракета перенесет вас в коридор Звезды Смерти. Бегите по нему, уворачиваясь от лазерных лучей, и прыгайте в шахту. На платформе, куда вы упадете, будет красный пульт.

б) Идите вперед до металлического пандуса и прыгайте с него на крутя-



щиеся платформы, а с них — на остров со змеями. Пройдите мимо кольца красных камней и по цепочке островов доберитесь до энергетической башни. Залезайте по



башне вверх и бегите по металлической ленте, перепрыгивая через лазерные лучи. В конце дорожки запрыгните на энергетическую башню и лезьте по ней вверх. Бегите по дорожке рядом с кислородной будкой



до крутящихся платформ и перейдите по ним на зеленый остров. Спуститесь вниз до лифта, который вас доставит до каскада платформ. Запрыгнув на самую высокую платформу, бегите по металлической лен-



те с движущимися лазерными лучами до острова с энергетической башней. Когда вы заберетесь наверх, вы увидите рядом с кислородной будкой ряд крутящихся платформ. Пойдите и понаблюдайте за ними, чтобы выяснить ритм их движения. Пропрыгайте по этим платформам до

дальнего острова и возьмите красный пульт.

в) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 23 Bugged Out.

Ударяйте хвостом по колесу в центре зала, для того, чтобы выпустить тараканов.

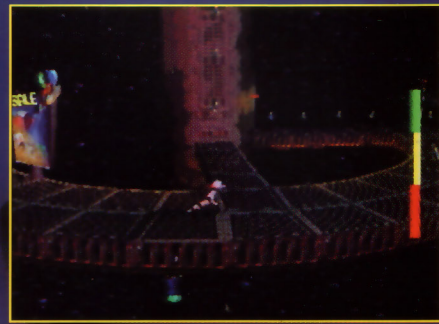


Убивайте их и собирайте остающиеся после них предметы. Как только вы соберете 70 предметов, появится золотой пульт.



>>> Уровень 24 Pain in the Asteroids.

а) Ударьте хвостом рычаг и бегите по образовавшемуся мосту вперед. По островам и металлическим платформам доберитесь до ряда сиреневых островов. По ним нужно прыгать быстро, поскольку от прикосновения Гекса они проваливаются. По круговой дорожке дойдите до лифта и спускайтесь на нем вниз. Прыгайте по островам, пока не достигнете астероида с антенной. Активизируйте рычаг и по появившемуся мостику бегите до качающихся платформ, а с них — на остров с кислородной будкой. Снова нажмите рычаг и переберитесь по мостику на следующий остров. Активизация следующего рычага выстроит перед вами лестницу, по которой вы сможете добраться до острова с аркой. В пра-



вой части острова есть липкая поверхность: используйте ее, чтобы добраться до внутренней полости астероида. Запрыгивайте на лифт, который вас доставит на платформу в виде кольца. Прыгая по падающим островам, доберитесь до верхнего острова и залезайте в лифт, который доставит вас к красному пульта.

б) Дойдите до башни с лифтом и забирайтесь по ней наверх. Прогните на платформу, которая доставит вас на космический перекресток. Идите в телепортационное окно, которое перенесет вас на остров с серебряным пультом. Возвращайтесь обратно на перекресток и идите на лифт по энергетической трубе. По мостику добежите до астероида с антенной и 2-мя башнями. Возвращайтесь обратно на перекресток и идите на лифт по энергетической трубе. По мостику добежите до астероида с ан-



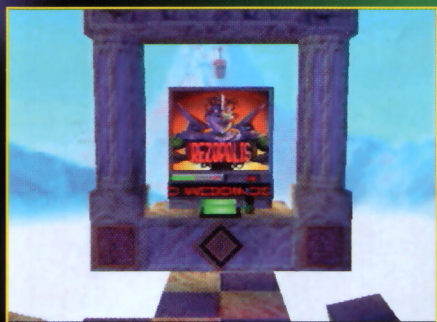
тенной и 2-мя башнями. Ползите по более высокой башне наверх и по плавающим платформам и островкам доберитесь до глыбы с кислородной будкой. С этой глыбы пропрыгайте по спирали платформ до красного пульта.

в) Найдите пять энергетических пирамид и по космической стрелке доберитесь до красного пульта.

г) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 25 No Weddings and a Funeral.

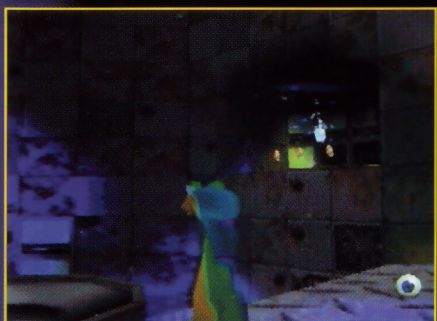
а) Идите прямо до висящих в воздухе динамиков. Используя их вращение, переберитесь на уступ с дверью. В диско-зале решите головоломку с кнопками — отражение в зеркале подскажет вам правильную комбинацию. Зеркало разобьется и откроет путь в следующий зал. Для того, чтобы запустить лифт, нажмите на нем все кнопки. При помощи летающих платформ



переберитесь на другую сторону зала. Используя динамики наверху, возьмите серебряный пульт в правой стене, а затем доберитесь до ниши с зеленым телевизором. Поднимитесь до площадки с роботом при помощи липких стен и транспортеров. Лифт рядом с этой площадкой доставит вас



к двери в диско-зал. В комнате после диско-зала раскрутите шестеренку, чтобы поднять мост и перебраться на другую сторону ядовитой лужи. Внимание! Как только вы перестанете крутить шестеренку, мост начнет медленно опускаться. Поднимитесь вверх на лифте и активируйте платформы. Затем по липким стенам и транспортерам



дойдите до двери. Переберитесь на другой конец комнаты по различным плавающим предметам. В следующей комнате шестеренкой поднимите платформы. По транспортерам доберитесь до карниза с динамиками, при помощи которых перелетите



на карниз с роботом. Поднимитесь по транспортеру наверх и идите к лифту. Поднимитесь на нем вверх и спрыгните на плавающую платформу, затем на транспортер, а с него — на другую платформу и на площадку с дверью. Бегите в конец зала к красному пулту.



б) Второй серебряный пульт дается за сбор предметов.

>>> Уровень 26 Chips & Dips.

Прыгая по энергетическим пластинам, соберите все предметы и возьмите золотой пульт.



>>> Уровень 27 Lava Dabba Doo.

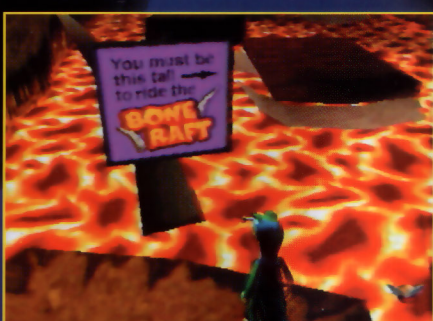
Заберитесь по липкой стене на уступ и прыгайте с него на качающиеся платформы. Скача по платформам, достигните самого верха пещеры и выходите в другой



зал. Уворачиваясь от падающих камней, поднимитесь вверх по скату. По липкой стене проползите до карниза и спрыгните с него на остров в лаве. Выходите из этого



зала в следующую пещеру. Идите прямо по коридору до клыков, торчащих из земли. Разбейте их и прыгните длинным прыжком на карниз с яйцом динозавра. По липкой



стене проползите до мишени на потолке и упадите вниз. Запрыгивайте на следующую липкую поверхность и лезьте по ней до огромной лавовой реки. Прыгая по плотам и каменным островкам, идите вверх по течению реки. Возле большого водопада, за уг-



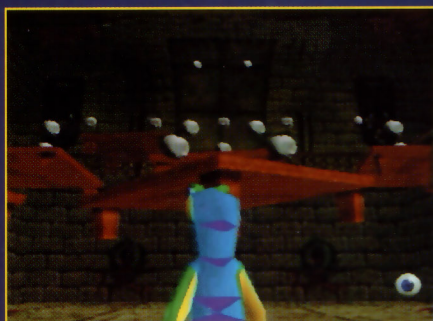
лом, есть липкая поверхность. Поднимитесь по ней и зайдите в пещеру, расположенную за лавопадом. Разбейте большую змеиную голову и возьмите «хлопушку». За это вам после окончания уровня покажут секретный мультик. Возвращайтесь обратно и продолжайте свой путь вверх по реке лавы. Заберитесь по падающим платформам на водопад и возьмите красный пульт.

>>> Уровень 28 Texas Chainsaw Manicure.

Поднимитесь по летающей мебели на балюстраду. Пробежите мимо падающих секир и по столам заберитесь на карниз. Используя стол, зацепитесь за липкую стену



и по ней ползите дальше до двери. Подождите подниматься вверх по лестнице, а лучше спрыгните вниз в яму за «хлопушкой». Вернитесь на лестницу и бегите наверх. Идите по узкому мостику в дверь. По липкой стене поднимайтесь на уступ и по ка-



чающим столам доберитесь до двери. Бегите вверх по лестнице и заходите в зал, где при помощи стола залезьте на книжные шкафы и, уворачиваясь от секир, доберитесь до рычага. Ударьте по нему хвостом и



возвращайтесь на лестницу — там поднялась решетка и открыла новый проход. Пройдите по залу до конца и залезьте по липкой стене на висящие столы. Далее прыгайте на карниз и заходите в

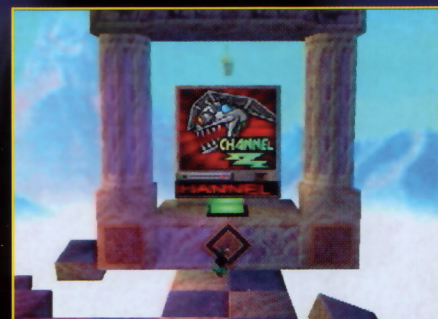
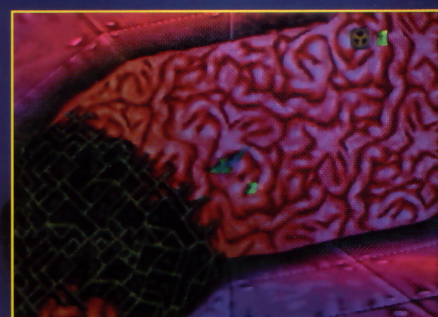


дверь. Поднимайтесь по лестнице и по крутящимся столам до очередной двери. По летающим гробам доберитесь до выхода из зала, а в следующей комнате прыгая по мебели доберитесь до карниза и возьмите красный пульт.

>>> Уровень 29 Mazed & Confused.

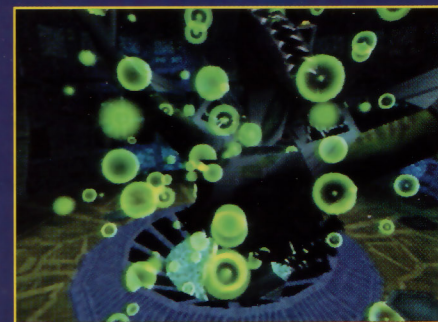
а) Спускайтесь вниз, в канаву, и идите от первой развилки налево, направо и прямо. Перепрыгните через канаву и по липкой стене переползите озеро с ядовитой жидкостью. Спрыгивайте в зеленую шахту-телепортатор. По торчащим из земли телевизорам дойдите до скопления спутниковых антенн. Заберитесь на самый высокий уступ и возьмите красный пульт.

б) От развилки идите все время налево до липкой стены. Преодолейте озеро с ядовитой жидкостью и идите по канаве налево, направо, через маленькую яму с кислотой. Перепрыгните канаву и залезайте на платформу-лифт, которая поднимет вас на самый верх лабиринта. Длинным прыжком доберитесь до крыши с шипами и возьмите «хлопушку». Возвращайтесь обратно к липкой стене и идите налево в сторону крутящихся лезвий, но, не доходя до них, поверните направо. Перепрыгните через яму и бегите до энергетических мостов. Двигайтесь по правому мосту до спутниковой антенны. По веренице мостов дойдите до металлической морды REZ'a. Разбейте ей зубы и возьмите красный пульт.



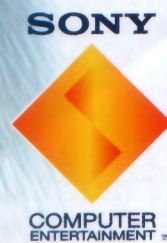
>>> Уровень 30 Channel Z. (SUPER BOSS-уровень)

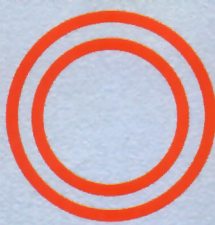
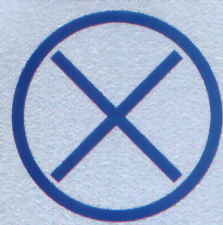
Поднимитесь на лифте вверх по шахте и запрыгните в телепортатор, который доставит вас к боссу. Пока он стреляет в вас ракетами, бегите из стороны в сторону. Как только он остановится, бейте его хвостом. После трех ударов REZ залезет в энергетический источник и станет стрелять в вас лазером и бить лапами. Вставляйте так, чтобы он попадал лапой по зеленой кнопке в полу. После того, как на него упадет три телевизора, он отдаст концы, и вы увидите финальную заставку.



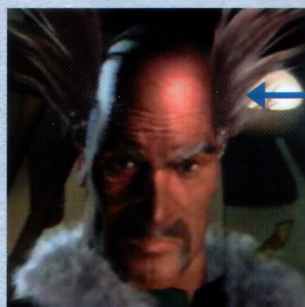


COOL BORDERS 2™





СЕКРЕТН



Теккен 3

Большинство новых персонажей станет доступно в зависимости от количества полных прохождений Arcade Mode. Оставшиеся станут вашими после следующих действий:



Panda.

Выберите Kuma

при помощи кнопки круг.

Tiger.

Пройдите игру за всех основных персонажей. Выберите Eddy при помощи кнопки start.

Doctor B.

Пройдите Tekken Force mode четыре раза. Победа над Dr. Boskonovitch сделает его доступным для выбора.

Gon.

Существует два пути, чтобы получить Gon'a. Вы можете пройти Arcade mode за Doctor B или победить самого Gon'a в Tekken Ball mode. Чтобы выбрать Gon в Arcade mode, передвиньте курсор в левый или правый край экрана.

Некоторые персонажи имеют третий костюм, который вызывается простым нажатием на start при выборе персонажа. Но сначала

вы должны сыграть за этого героя определенное число раз в Arcade Mode (во время игры нельзя включать паузу).

Самый быстрый путь — это установить время 20 секунд и один раунд поединка, затем намеренно проиграть, не используя continue.

XiaoYu.

Чтобы увидеть ее школьную униформу, надо поиграть за XiaoYu 50 раз в Arcade mode.

Jin.

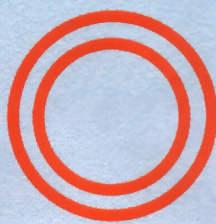
Секретный костюм Jin'a также станет доступен после 50 игры в Arcade mode.

Anna.

Сыграв 25 раз в Arcade mode за эту красавицу, вы получите ее сногшибательный черно-белый костюм со шляпой.

Gun Jack.

Русский киборг оденет свою раннюю униформу всего после 10 участия в Arcade mode ●



One

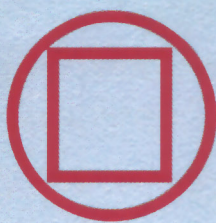
Коды вводятся как пароли.

Выбор уровней:

HEVYFEET.

Все оружие:

MAXPOWER. ●

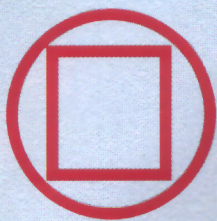
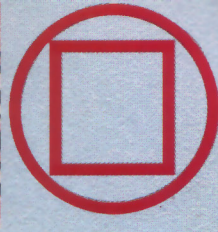
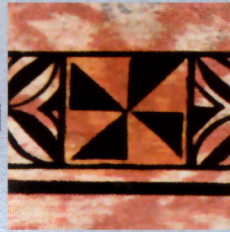
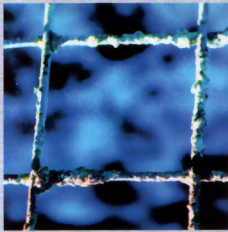
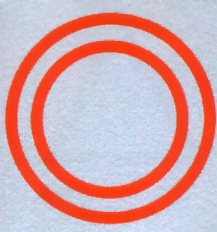
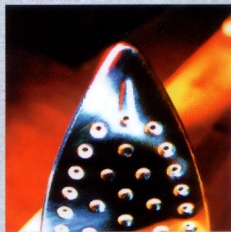


Diablo

Легкие деньги.

Войдите в режим игры вдвоем. Отдайте все золото второму персонажу и запомните его прохождение.

Начните новую игру вдвоем, загрузив этот файл. Прodelайте то же самое. Повторяйте эти действия до тех пор, пока не надоест. ●



Skull Monkeys

Коды уровней: Monkey Shrines

R2, R2, O, □

Hard Boiler

R2, □, R2, R1, □, X, R1, X,
X, R1, Δ

Sno

O, Δ, □, Δ, O, R1, R1, L1,
X, R1, □

Elevated Structure of Terror

L1, L1, □, L1, □, R1, □, L1, □

Castle De Los Muertos

O, L1, X, Δ, □, X, X, X, L1,
R1

YNT Death Garden

□, R1, O, L1, O, R1, O, L1, X,
X, □, R2

YNT Mines

X, □, X, Δ, X, X, □, L1, □, □

YNT Weeds

Δ, R2, Δ, Δ, □, X, O, L1, □,
Δ, □, □

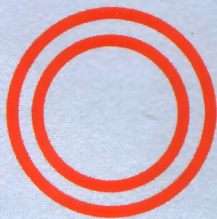
Evil Engine #9

X, Δ, X, X, R1,
□, O, X, L1, X

Vandal Hearts

Magical Trials

Чтобы получить тайный
класс Vandalier, вы должны
пройти шесть испытаний (tri-
als) и собрать шесть призм. ●



Final Fantasy Tactics

Быстрый рост характе- ристик главного героя.

В первой битве заработайте
столько очков, чтобы можно
было выучить Yell. После
этого, не ввязываясь в драку,

используйте его на себя. Ус-
корившись тем самым до
предела, вы будете совер-
шать сразу несколько ходов,
пока враги будут ждать своей
очереди. К третьей битве
выучите Accumulate. После
этого во всех остальных слу-
чайных битвах поднимайте
Yell'ом свою скорость до 50 и
затем используйте Accumu-
late для получения очков.
После обучения героя всем
премудростям одного класса
переключайтесь на другой и
делайте то же самое. К сере-
дине второй главы вы уже
будете непобе-
димым. ●

Brahma Force

Легкое начало.

Чтобы уменьшить силу вра-
жеских дроидов, зажмите
вверх/право + X, + □, затем
нажмите Start на экране с
надписью 'press start'.

Повышенный уровень сложности.

На экране заставки нажми-
те L1, R1, L2, R2, □, X, Δ, O.

Левитация.

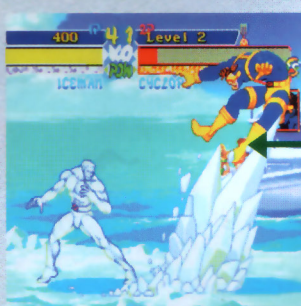
Если вы умудрились пройти
игру меньше чем за 1.5 ча-
са, зажмите L1 + R2 и наж-
мите X на втором джой-
стике. Теперь, начав игру
заново, вы можете летать
(зажав R2) и «пригibasъ»
(зажав L1).

Кроме того, нажав Start на
экране заставки, вы войде-
те в спецменю, позволяю-
щее посмотреть все филь-
мы, начать игру с любого
уровня, а на
карте вам откроются
все секретные территории.



Пропуск уровня.

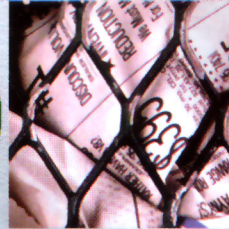
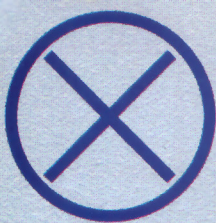
Во время загрузки сохра-
ненной игры нажимайте
Start пока не появится
сообщение «save game».
Выберите «да» и «exit». Ес-
ли вы все сделали правиль-
но, то игра начнется со сле-
дующего уровня. ●



X-Men: Children Of The Atom

Быстрое continue

Зажмите L1 + L2 + R1 + R2, за-
тем нажмите Start для про-
должения игры за того же
персонажа. ●



Shadow Master

Cheat Mode

Начните игру и уничтожьте двух первых чужаков. Затем войдите в комнату, из которой они появились. Теперь можете набрать любой из следующих кодов:

Выбор уровня

Зажмите L1+ L2 + R1 + R2 + Δ , затем намеренно погибните. На открывшемся экране вам будут доступны уровни с 1 по 16.

Бесконечная энергия

Зажмите L1+ L2 + R1 + R2 +



\square , затем намеренно погибните.

Все вооружение с бесконечным боезапасом.

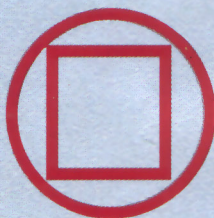
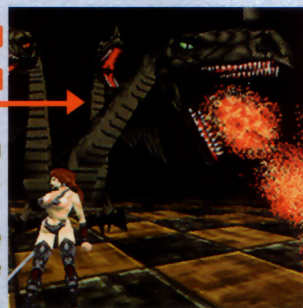
Зажмите L1+ L2 + R1 + R2 + \circ , затем намеренно погибните.

Deathtrap Dungeon

Выбор уровня.

В главном меню (с тремя черепами) нажмите: L1, R1, Δ , Δ , \square , \circ , R1, L1

Теперь заходите в Load Game — вам будут доступны все уровни. ●



Hell Gauntlet:

назад, вперед, Δ

Ice Blast:

вперед, вперед, \downarrow , \downarrow , \circ

Нажмите на паузу и введите следующие коды:

Неуязвимость:

зажмите L1 + R1 и нажмите \square , \square , \circ , \circ , Δ , \otimes

Невидимость:

зажмите L1+R1и нажмите Δ , Δ , \otimes , \otimes , \square , \circ

Все power-up'ы:

зажмите L2 + R2 и нажмите Δ , \circ , \square , \otimes , Δ , \otimes

Все предметы:

зажмите L2 + R2 и нажмите \otimes , \square , \circ , Δ , \square , \circ

Сброс силы:

зажмите L1 + R1 и нажмите \otimes , \circ , Δ , \square , \otimes , \circ

Сброс магии:

зажмите L1 + R1 и нажмите треугольник, \circ , \otimes , \square , Δ , \circ

Пропуск уровня:

зажмите все верхние кнопки и нажмите Δ , \otimes , \square , \circ , \circ , \circ

Во время игры нажмите одновременно L1 и L2, чтобы пополнить свое здоровье. ●

Spawn: the Eternal

Специальные приемы:

Fire Ball:

назад, назад, \downarrow , \downarrow , \otimes

Magical Blast:

назад, вперед, \square



G-Police

Все оружие и бесконечный боезапас.

На экране выбора оружия зажмите L1 + L2 + R1 + R2 + \circ + Δ + \square и нажмите \leftarrow .

Секретные миссии

Все шесть секретных миссий откроются в меню «Training Missions», если в качестве пароля вы введете PANTALON.

Неизвестное

Следующие коды вводятся так же, как пароли, но эффект, производимый ими,



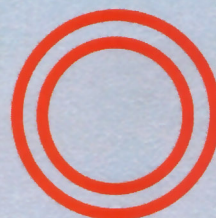
остается в тайне: BENIHILL, SUPACAM and WOOWOO. ●

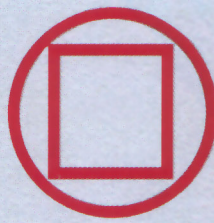
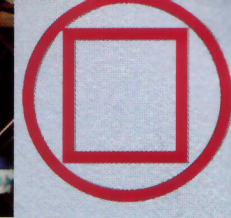
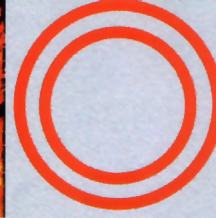
Lost Vikings 2

Бесконечная энергия.

Введите этот код в качестве пароля:

СНЗТ. ●





Beast Wars

Пропуск уровня

Во время игры нажмите на паузу и зажмите L2. После этого нажмите:
 ↑, ↓, ←, →, △, ×, ×, △, ↑, ↓, ↓, ↑.

Не отжимая L2, продолжите игру.

Улучшение оружия

Во время игры нажмите на паузу и зажмите L2.

После этого нажмите: ↑, ↓, ←, →, △, × и □.

Не отжимая L2, продолжите игру. ●



Grand Theft Auto

Следующие коды вводятся как имя игрока:

BSTARD: все оружие, бесконечный боекомплект, выбор уровня, 99 жизней, защита, вы-

ход из тюрьмы, навигационный дисплей, увеличивает уровень до максимума, 5xbonus.

THESHIT: все оружие, бесконечный боекомплект, выбор уровня, 99 жизней, защита, выход из тюрьмы, 5xbonus.

MADEMAN: все оружие, бесконечный боекомплект, выбор уровня, защита, выход из тюрьмы.

GROOVY: все оружие, бесконечный боекомплект, защита, выход из тюрьмы. ●

EATTHIS: увеличивает уровень до четвертого.

BLOW ME: навигационный дисплей.

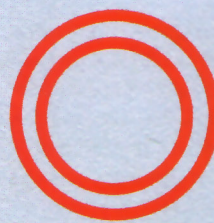
CHUFF: полиции нет.

TURF: все города.

WEYHEY: получить 9,999,990 очков.

TVTAN: Liberty City (1 & 2) & уровни San Andreas.

URGE: эффект неизвестен. ●



Rapid Racer

Приведенные ниже коды необходимо вводить на экране выбора имени в режиме одного игрока. Для всех словосочетаний «_» означает пробел.

_BOA

Делает доступными все секретные лодки.

_QAK

Превращает все лодки в пластиковые диски с двигателями.

HURR

Делает доступным «Hurricane» — супербыстрый катер ужасного ярко-желтого цвета. Еще одно преимущество «Hurricane» — это маневренность, он вписывается в повороты, как будто едет по рельсам.

_DAY

Открывает все дневные трассы.

_NIGHT

Открывает все ночные трассы.

RRIM

Открывает зеркальные трассы.

FRAC

Случайный выбор трассы.

WINR

Во время гонки принудительно выйдите из игры, чтобы автоматически занять первое место на выбранной трассе.

D_#

Выбор дневной трассы номер «#».

N_#

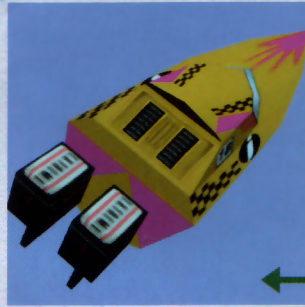
Выбор ночной трассы номер «#».

M_#

Выбор зеркальной трассы номер «#».

BXTR

Открывает Porsche cheat. Код сработает, если вы предварительно загрузите игру с карточки, на которой есть запись прохождения Porsche Challenge. ●



Multi-tap: СООБРАЗИМ НА ЧЕТВЕРЫХ?



Сложно ли хорошо провести время? Конечно, если у вас имеется в наличии Sony PlayStation, то приятное времяпрепровождение не является большой проблемой. Вот беда только, что хорошенечко повеселиться перед телевизором можно только в одиночку или в лучшем случае с другом, что хоть и радостно, но не так, как хотелось бы. А что делать, когда гостей много? Как можно доставить удовольствие от Sony PlayStation всем желающим? Можно, например, организовать очередь. Небольшую, человек в восемь. И в то время, как один счастливчик будет гордо восседать перед телевизором с геймпадом, все остальные будут с тоской дожидаться своей очереди и занудно бормотать: «Ну, скоро? Ну, долго еще? Ну, когда же?» Вот и проблема... А между тем выход совсем рядом. Так, Sony предлагает нам вполне элегантное решение, которое выглядит в виде устройства под названием multi tap. По сути дела, это достаточно простое приспособление с четырьмя дополнительными входами для геймпадов. Но каков результат! Представляете, четыре человека за игрой одновременно! Возможности, открывающиеся перед игроками, просто неисчислимы. Но, между прочим, это еще не все. Дело в том, что multi tap подключается к одному из «родных» входов для геймпадов, но входов же этих два. Иначе говоря, если вы подключите к Sony PlayStation два multi tap'a, то откроется возможность игры для восьмерых человек! Это почти невероятно. Но самое большое достоинство этого устройства заключается в том, что игр, поддерживающих его, становится все больше и больше. Среди игр, которые вышли совсем недавно, хотелось бы особо отметить NHL'98 и NBA Live 98 от Electronic Arts, а также NBA in the Zone'98 от Konami.

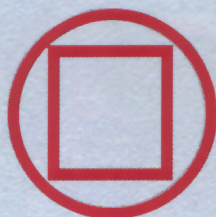
Поначалу может показаться, что ориентироваться восьмью игрокам на одном, сравнительно небольшом игровом поле непросто,

однако это не так. Буквально несколько мгновений требуется даже новичкам, не знакомым с таким необычным режимом многопользовательской игры, чтобы определить свое местоположение и оценить качество управления. Конечно, во многом это заслуга фирм-разработчиков, которые при создании своих игр делали ставку именно на multiplayer.

Стоит ли говорить о динамичности, при игре с использованием одного и тем более двух multi tap'ов? Все настолько быстро, неожиданно и удивительно, что сложно даже привести необходимый пример, чтобы было с чем сравнивать. Порой возникают очень забавные ситуации, когда все восемь игроков, например, скапливаются в одном месте и радостно начинают выяснять отношения, забыв про мяч или шайбу.

Стоило бы обратить ваше внимание также на вполне оригинальный дизайн multi tap'a. Это устройство впишется в любой современный интерьер и особенно хорошо смотрится рядом с самой Sony PlayStation. Его эргономичность и скромные размеры — также немаловажные факторы, которые необходимо учитывать при приобретении multi tap.

В общем и целом, необходимо вновь повторить, что multi tap прежде всего прост, и в этой его простоте кроется секрет успеха хорошего проведения времени. Достоинства устройства от Sony заключаются в достоинствах самих игр, которые его поддерживают, а их, надо сказать, становится все больше и больше. При использовании одного multi tap удовольствие, которое вы получите от игры будет в четыре раза больше, ну а при использовании двух игроков вообще не захотят уходить от телевизора.



G-CON45: МОЙ НОВЫЙ ПИСТОЛЕТ.



Что мы больше всего ценим в играх-стрелялках, где нужно прицеливаться? Конечно же, точность! Ведь от точности прицеливания зависит, как правило, финальный результат. С лучевым пистолетом от Namco G-Con45 вы сможете получить наибольшее удовлетворение от соответствия между своими усилиями и точным попаданием. G-Con 45 снабжен достаточно длинным кабелем, который позволит вам выбирать нужное положение около телевизора в радиусе 3 метра. Этого должно вполне хватить даже для обладателей телевизоров с большим экраном.

Технический уровень G-Con45 выше всяческих похвал и превосходит все существующие на сегодняшний день аналоги. Ни один лучевой пистолет не поддерживает специальной дополнительной функции сканирования световых сигналов, которая встроена в G-Con45. С лучевым пистолетом от Namco вы с легкостью сможете выполнять то, что раньше казалось невероятным!

Вот лишь немногие достоинства G-Con45:

*Прицеливание с точностью до пикселя, которое даст вам уверенность при каждом выстреле из пистолета.

*В комплект с G-Con45 входит специальный адаптер, предназначенный для подключения лучевого пистолета к Sony PlayStation.

*Встроенное сканирующее устройство, которое читает видеосигналы прямо с Sony PlayStation.

*Хорошо отработанный механизм нажатия триггера и дополнительных кнопок, который позволяет вам получать удовольствие от каждого своего действия, а также повышает уровень интерактивности игры.

*Эргономический дизайн, который позволяет игрокам с одинаковым удобством пользоваться и правой, и левой рукой.

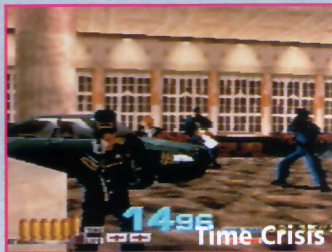
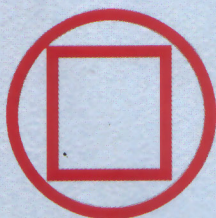
*Совместим с игрой Time Crisis, Point Blank, а также со всеми играми, находящимися в данный момент в разработке и поддерживающими лучевой пистолет.

Обратите внимание на следующую игру, новые достоинства которой откроются вам с пистолетом G-Con45:

Time Crisis.

Эта игра долгое время была одной из самых популярных среди игровых автоматов. Но теперь она стала доступна не только для посетителей аркадных залов, но и для обладателей Sony PlayStation. Time Crisis на PS не многим уступает своему старшему брату в графическом плане, а где-то даже превосходит его. С новым лучевым пистолетом от Namco вы получите целый ряд новых ощущений, которые максимально приблизят происходящее не к реальной жизни, конечно, но к тем, что вы ощущаете, когда играете на игровом автомате.

Посмотрите на G-Con45 повнимательнее. Обратите внимание на необычный футуристический дизайн пистолета, на его преимущества чисто внешнего характера. Он прямо-таки создан для того, чтобы держать его в руках, ощущая благородство очертаний и приятную шероховатость триггера. Технические характеристики пистолета от Namco вкупе с его внешними достоинствами делают G-Con45 одним из лучших аксессуаров для Sony PlayStation на сегодняшний день.



MadKatz: РУЛИТЕ НА ЗДОРОВЬЕ!



Гонка — достаточно интересная вещь с точки зрения реализации в играх этого жанра всего того, что положено в настоящих гонках в действительности. Авторы игры старательно моделируют физические законы, делают вполне правдоподобные модели машин, создают очень реалистичные звуки, но, тем не менее, обычно что-то в гонках отсутствует, чего-то в них не хватает. Может быть, дело касается управления? Действительно, разве можно вообразить себя в кабине машины, держа в руках обычный геймпад, который, конечно же, удобен в бродилках и стрелялках, но в гонках данный аксессуар почти неуместен. А теперь представьте себе, что вы получаете возможность, играя в любимый Need for Speed или, например, в Porsche Challenge, управлять машиной с помощью воледеленного руля и педалей! Да еще с помощью какого руля и каких педалей! PSX Steering Wheel — это то, что должно поднять игровой процесс на фантастическую высоту, достигнув сверхреалистичности буквально во всем — на каждом повороте, каждую секунду, на каждом метре...

Что делает PSX Steering Wheel привлекательной игрой для любителей гонок? Начнем по порядку. Во-первых, довольно большой корпус позволяет установить данный аксессуар очень прочно там, где вы хотите. Когда ваши руки лягут на руль, вы не почувствуете, что у вас в руках всего-навсего хрупкая игрушка, и чтобы повернуть его, придется приложить некоторые усилия (не чрезмерные, конечно, но, тем не менее, почти идентичные управлению реальным автомобилем). То же самое касается педалей. Во-вторых, среди явных достоинств PSX Steering Wheel следовало бы упомянуть очень удобное размещение функциональных кнопок, которые обычно очень здорово попадают под руку в самый необходимый момент. Вы можете обхватывать руль так, как вам удобно, но ваши пальцы всегда будут очень точно ложиться как раз на эти кнопки. Кроме того, в самом центре руля вы обнаружите крестовину, назначение которой

вначале достаточно сложно понять, но кое-где ее также приходится использовать. Например, в многочисленных меню, которые есть в любой гонке.

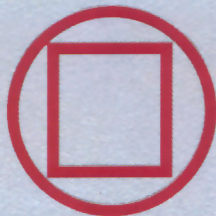
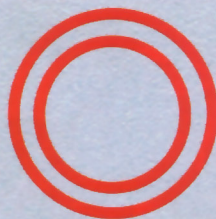
Справа на корпусе PSX Steering Wheel вы обнаружите еще одну кнопку, которая призвана вызывать чисто эстетическое удовлетворение. Ведь как приятно бывает посигналить наглому «чайнику» в Need for Speed, требуя освободить дорогу, но еще более приятно совершить это бесхитростное действие на рассматриваемом аксессуаре. (Гудок — это хоть и не очень полезная вещь для игрока, но, тем не менее, уровень реалистичности возрастает, да и играть с ним куда веселее). Кроме того на PSX Steering Wheel существует красная лампочка, которая будет указывать вам, правильно ли вы подключили его к приставке.

Отдельное внимание стоило бы уделить педалям, без которых весомая часть ощущений была бы безвозвратно потеряна. Прежде всего необходимо отметить вполне удобный угол установки педалей относительно пола и ступней игрока. Регулировать этот угол, к сожалению, нельзя, но этого, в принципе, и не нужно делать — все установлено самими создателями PSX Steering Wheel максимально удобно для всех игроков, независимо от возраста и особенностей телосложения.

Итак, в целом, перед нами явный прорыв в сторону максимальной реалистичности управления машинами в гонках. PSX Steering Wheel — это то, что доставит вам очень много ощущений, с которыми вам не приходилось познакомиться при игре с обычным геймпадом.

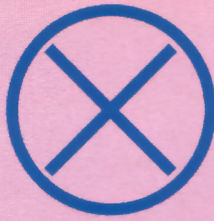
Список самых популярных игр, специально адаптированных для игры с PSX Steering Wheel:

1. Formula One
2. Need for Speed
3. Porsche Challenge
4. Rage Racer
5. Wipeout 2097





McFARLANE



ПИСЬМА



Для начала позвольте нам поблагодарить наших читателей за все те письма, которые вы прислали. Мы были очень рады любым замечаниям, любым пожеланиям, в общем, всему тому, что вы написали. Но самое главное ваше пожелание касалось отсутствия в нашем журнале раздела писем. И вот, в этом номере такой раздел у нас наконец-то появился. А если вы хотите, чтобы он увеличился, то пожалуйста, просто пишите нам больше писем. Кроме ответов на ваши вопросы в этой рубрике мы будем публиковать и те письма, в которых авторы поднимают какую-либо насболевшую проблему, либо выражают свое мнение по поводу игр и всего, что с ними связано. В общем, если вы хотите чтобы вас услышали другие читатели нашего журнала, то не стесняйтесь пишите к нам в редакцию. На этом позвольте перейти непосредственно к делу, то есть к вашим письмам.



Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Official PlayStation Россия»!

У меня есть к вам вопрос: почему на PS нет русифицированных игр?

И еще, есть ли на PS такие игры, а если нет, то будут ли они выпущены:

1. Carmageddon
2. Extreme Assault
3. Jedi Knight
4. Heavy Gear
5. Quake
6. Dark Omen
7. Hellfire
8. Diablo
9. Hexen 2
10. Empire
11. Zone riders
12. Into The Shadows
13. Witchhaven
14. Virtual On
15. Red Alert
16. Last Bronx
17. Virtua Fighter 2&3
18. Tekken 3
19. MK4
20. Streets of Rage
21. Final Fight

Спасибо за такой классный журнал.

Геймер Диман, 19 лет.

Стаж на PS 5 месяцев. Город Тольятти



Русифицированных игр нет потому, что профессионально это пока делать невыгодно (не забудьте о пиратах), а непрофессионально это сделать можно — только очень сложно.

А что касается перечисленных вами игр, то, пожалуйста, отвечаем начистоту.

1. Должен был появиться в этом году, но, к сожалению, его отменили.

2. Планов на перевод этой игры на PS у разработчиков пока нет.

3. У приставки слишком мало оперативной памяти для осуществления хорошего перевода этой замечательной игры.

4. Перевод этой игры на PS был недавно отменен по непонятным для нас причинам.

5. Возможно, игра появится осенью этого года.

6. Игра имеется в продаже

7. Планов переводить дополнительные уровни к Diablo на PS у компании Sierra нет.

8. Уже имеется в продаже

9. Activision давно объявила о намерении перевести эту игру на PS, только к самой работе пока не приступил (и, видимо, не приступит).

10. Не имеем никаких данных.

11. То же самое.

12. Игра была отменена уже более года назад, а команда ее разработчиков просто разорилась.

13. Такой игры нет и не будет (слава богу)

14. Игра от Sega. На PlayStation никогда не появится.

15. Уже имеется в продаже

16. Игра от Sega. На PlayStation никогда не появится.

17. То же самое.

18. Уже в продаже.

19. Появится на прилавках магазинов в июне-июле.

20. Игра от Sega. На PlayStation никогда не появится.

21. Capcom пока не выражал намерений возродить свою древнюю серию игр ни на какой из приставок.



Привет всем создателям журнала Official PlayStation!

Пишет вам геймер из Долгопрудного, Paul Cube.

Я хочу задать вам несколько вопросов

1. Откуда у вас берется демо-диск, и обязательно ли на нем присутствие рекламы Net Yaroze? Ведь вместо этого можно было бы записать демо-версии двух игр.

2. Во вступительной статье вы обронили фразу: «дальше будет лучше». Как это прикажете понимать?

Сергеев П.А. Город Долгопрудный-2



Отвечаем.

1. Демо-диск предоставляет нашему журналу сама компания Sony. И только она принимает решение о том, что на этом диске будет записано.

2. Понимать это надо буквально. С каждым новым номером мы набираемся опыта, узнаем много нового и пытаемся еще улучшить наш с вами журнал. Кстати, пришедшие к нам

письма читателей порой и служат самым главным толчком к переменам к лучшему. Кроме того, в один прекрасный момент объем журнала вырастет, и в нем появятся несколько новых рубрик. Какие конкретно — решать вам. Так что продолжайте присылать нам письма со своими пожеланиями и вопросами.



Здравствуйте, уважаемая редакция Official PlayStation!

Пишет вам Царев Егор из Белоруссии, а точнее, из города Молодечно.

Я хочу задать вам один вопрос.

Какую приставку компания Sony планирует выпустить в будущем? Будет ли у нее графика лучше, чем в будущем у PC?



Какую конкретно приставку готовит Sony на смену PlayStation, пока не знает никто. Да и не стоит так уж сильно по этому поводу волноваться. Все дело в том, что до предположительного момента ее выхода еще пройдет как минимум года полтора-два, а то и больше. В тот же момент, когда она выйдет, ее технические возможности, скорее всего, будут несколько выше лучших персональных компьютеров. Но рынок PC сегодня развивается так бурно, что надеяться на то, что это лидерство продлится долго, не стоит. PlayStation 2 (или как она там еще будет называться) будет самой мощной игровой системой не более года, а то и меньше. К сожалению, такая судьба сегодня ждет абсолютно все игровые системы, в которых отсутствует возможность модернизации. Тем не менее, волноваться об этом мы бы не стали, так как еще не ясно, во что может превратиться пока еще таинственный проект PlayStation 2. Но мы обещаем вам как можно раньше об этом сообщить.



Здравствуйте, уважаемая редакция Official PlayStation!

Почему у вас на первом журнале стоит номер 2?

Заранее благодарен. Кочнев Вадим.

Город Ивантеевка.



Номер 2 на первом номере журнала означает, что он вышел во втором месяце года, то есть в феврале. Вот и весь ответ на этот каверзный вопрос.



Здравствуйте!

Мне хотелось бы затронуть одну интересную, на мой взгляд, тему — тему переусложненности игр. Для примера хочется взять всем известную игру Lost World. Какая графика, какая анимация, какие реалистичные звуковые эффекты! Но в то же время давайте посмотрим на ее игровой процесс. Разработчики из DreamWorks Interactive постарались сделать его как можно реалистичней, в результате чего при падении с, каза-

УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ !

Журнал Official PlayStation проводит лотерею среди участников анкетирования. Мы хотим, чтобы наш журнал становился все лучше и лучше и помочь нам в этом можете только Вы.

А что бы узнать Ваше мнение, мы и проводим анкетирование.

Очень надеемся на Вашу помощь. Спасибо.

Для участников анкетирования будут разыграны великолепные призы от ведущего разработчика и издателя компьютерных игр — компании Electronic Arts.

Это майки, сумки, часы и другие замечательные сувениры с символикой фирмы.

Всего более 50-ти призов.

Ждем Ваших писем. Наш адрес:

101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Official PlayStation».



Призы предоставлены компанией Soft Club.

АНКЕТА

1. Ваше имя и фамилия: _____

2. Ваш почтовый адрес (с индексом): _____

3. Возраст: _____

4. Сколько номеров журнала Official PlayStation (Россия) вы читали? _____

5. Какие статьи этого номера Вам больше всего понравились? _____

6. Какие статьи этого номера Вы прочитали без интереса? _____

7. Какие статьи этого номера Вы не стали читать? _____

8. Что бы Вы хотели изменить в нашем журнале? _____

9. Какие другие журналы о видео-играх Вы читаете? _____

10. Какие из них Вам больше всего нравятся? Почему? _____

11. Этот номер PlayStation Вы купили в комплекте с диском? _____

12. Если «Да», то почему Вы это сделали? Ведь номер с диском дороже! _____

13. Если «Нет», то почему? _____

14. Ваши пожелания по улучшению нашего журнала: _____

лось бы, незначительной высоты вы теряете половину жизни. Агрессивность и прожорливость ваших врагов через некоторое время начинает утомлять, особенно если вспомнить, что на прохождение игры вам дается всего 11 жизней (на уровне easy). Ребята, это несерьезно! Иногда приходится прыгать с платформы на платформу, а они, естественно, очень узкие. А падение с каждой из них ведет к неминуемой гибели. Казалось бы, с преодолением данного препятствия ваш герой должен великолепно справляться. Однако на деле это не так. После запрыгивания на любую платформу он делает несколько самопроизвольных шагов вперед, после чего спокойно валится вниз. Возникает вопрос: а нужна ли такая реалистичность, которая мешает игре?

И еще. В игре Crash Bandicoot 2 во втором мире у входа в уровень сидит медвежонок. Если попрыгать ему по голове 10 раз, то вы получите 10 дополнительных жизней.

Дмитрий Крылов, город Москва.

! То, что вы называете «переусложненностью» и реалистичностью, на самом деле является ярким примером недоработки игрового процесса. За такие промахи мы ругали, ругаем и будем ругать все без исключения игры, вне зависимости от их графики, анимации и звука. Вы же сами прекрасно понимаете, что никакая графика не может сделать игру, подобную Lost World, чем-то большим, нежели неудачной попыткой создать интересный продукт на основе фильма.

? Здравствуйте, редакция PlayStation! Меня зовут Сергей, а мой псевдоним — SS.

Я хотел бы задать вам несколько вопросов.

1. Какие игры выйдут в ближайшие 2 месяца на консоли PlayStation?

2. Во многих магазинах и на рынке появляются игры для PlayStation на русском языке. Я хотел бы знать, что за компания работает над озвучиванием игр.

Желаю удачи вашему журналу.

SS. Город Москва.

! Ответить на первый твой вопрос будет непросто, так как даже сами издатели порой не знают, когда у них точно выйдут запланированные игры. Они лишь могут предполагать, что такая-то игра появится на прилавках магазинов в такой-то срок. Тем не менее, мы постараемся примерно ответить на этот вопрос.

Второй вопрос также не будет простым. Все дело в том, что до сих пор ни одна игра для PlayStation так и не была официально и профессионально переведена на русский язык. А то, что вы видите на рынке, — это не что иное как переведенная пиратами под-

делка. Тем не менее, мы тут в редакции уже наслышаны о планах одной российской компании делать переводы игр профессионально. И как только эта задумка приобретет реальные очертания, мы с радостью вернемся к данной теме.



Привет, редакция!

Прежде всего, хочется сказать вам спасибо. Спасибо за то, что Вы есть.

Дело в том, что нам, владельцам Sony PlayStation, действительно не хватало журнала, посвященного исключительно этой приставке. И вот теперь передо мной лежит первый номер «OFFICIAL PlayStation», за внимательнейшим изучением которого я провел последние два-три часа. Если быть кратким, то все мои впечатления от журнала можно выразить емким словом: КЛАСНО!!!

Особенно радует то, что Вы собираетесь поддерживать связь с Вашими читателями. Вы призываете спрашивать обо всем, что нас (то бишь читателей) интересует.

Вот я и решил задать Вам несколько вопросов, надеясь получить на них ответы:

1) Не могли бы Вы рассказать, как пройти шестой этап «МК Mythologies: Sub-Zero» (я там беру ключ, но не знаю, куда его пристроить)?

2) Известно ли Вам что-нибудь о «MORTAL KOMBAT 4» (в частности, о его появлении на PlayStation)? А то все обещают, да обещают...

И еще у меня к Вам вот какой щекотливый вопрос: как Вы относитесь к пиратству?

Также я хотел бы поведать Вам об одном секретике, найденном мною недавно в «Crash Bandicoot — 2»:

Итак, все очень просто: во втором WARP-ROOM подойдите к белому медвежонку и прыгните на нем десять раз — получите 10 жизней.

А теперь, ободряемый Вашим призывом, я хотел бы рассказать Вам и всем читателям об одной игре, очень меня порадовавшей. Игра эта (а называется она «BLOODY ROAR») по жанру относится к файтингам, причем к файтингам хорошим, коих в последнее время сильно недостает.

Итак, что же такое этот BLOODY ROAR? Это отличная двухминутная заставка в стиле TEKKEN 2 и Soul Blade, восемь играбельных пресонажей плюс один босс, отличная полигонная графика (по качеству лишь немного уступающая TOBAL 2) без глюков (в отличие от того же SOUL BLADE, где на стоящих во весь экран пресонажей смотреть было невозможно) и в большинстве своем хорошая, динамичная музыка. На каждого персонажа, включая босса, приходится по одной декорации, причем стоит заметить, что за границы ринга здесь просто так никого не выкинешь — по той простой причине, что он окружен стеной (или забором — как кому угодно). Но нет ничего невозможного — если врезать

покрепче, противник с воплями и куском стены вылетит с ринга. По технике ведения боя BLOODY ROAR представляет собой золотую середину между TOBAL 2 и TEKKEN 2.

Теперь об изюминке игры. При наличии некоторой заполненности специальной линейки Вы можете, задействовав определенную кнопку, превратиться в зверя (от безобидного (на первый взгляд) зайца до разных там чудищ, которых и как назвать-то не знаешь).

На каждого персонажа приходится по одному животному, владеющему всеми приемами «своего» человека, плюс несколько новых ударов.

И напоследок хочется упомянуть еще о некоторых приятных моментах: во-первых, хорошо продумана ситуация с конечными заставками: если Вы прошли игру на более-менее приличной сложности, то отныне в любой момент Вы сможете просмотреть концовку в пункте «ART GALLERY».

Во-вторых, перед боем персонажи как бы разминаются (а ля TEKKEN 3), а самые зрелищные моменты поединка снабжаются быстрым тройным повтором с разных точек обзора (такой трюк часто используется в фильмах).

И, в-третьих, в меню присутствует весьма любопытная опция — CHARACTER TYPE. Если в ней установить «KIDS», то все персонажи станут выглядеть изрядно моложе, а если «BIG HERO» — то наоборот.

Ну, вот Вы и познакомились с «BLOODY ROAR».

В заключение со всей ответственностью заявляю, что любителям файтингов игра непременно понравится.

Вот, пожалуй, и все. Очень надеюсь, что Вы это опубликуете.

А Вам я желаю не сбавлять темп, продолжать в том же духе. И я очень надеюсь, что в скором времени я буду держать в руках второй номер журнала OFFICIAL PlayStation РОССИЯ!

С уважением, Харитонов Павел.



На первый вопрос мы пока ответить не можем, да и не особенно хотим (возможно, кто-то из читателей поможет вам с прохождением такой «игры»), а вот по поводу МК4 скажем: игра выходит в июне. Выглядит она хорошо, если это слово вообще здесь применимо. Вам, надеюсь, понравится. На последний вопрос ответить просто, и ничего «щекотливого» здесь нет. К пиратству мы относимся негативно, а нелегальную продукцию при изготовлении номера не используем.

ПОБЕДИТЕЛ ТОМБ Р



Наташа Мищенко
г.Санкт-Петербург



Юля Тесакова
г.Санкт-Петербург



И КОНКУРСА AIDER II

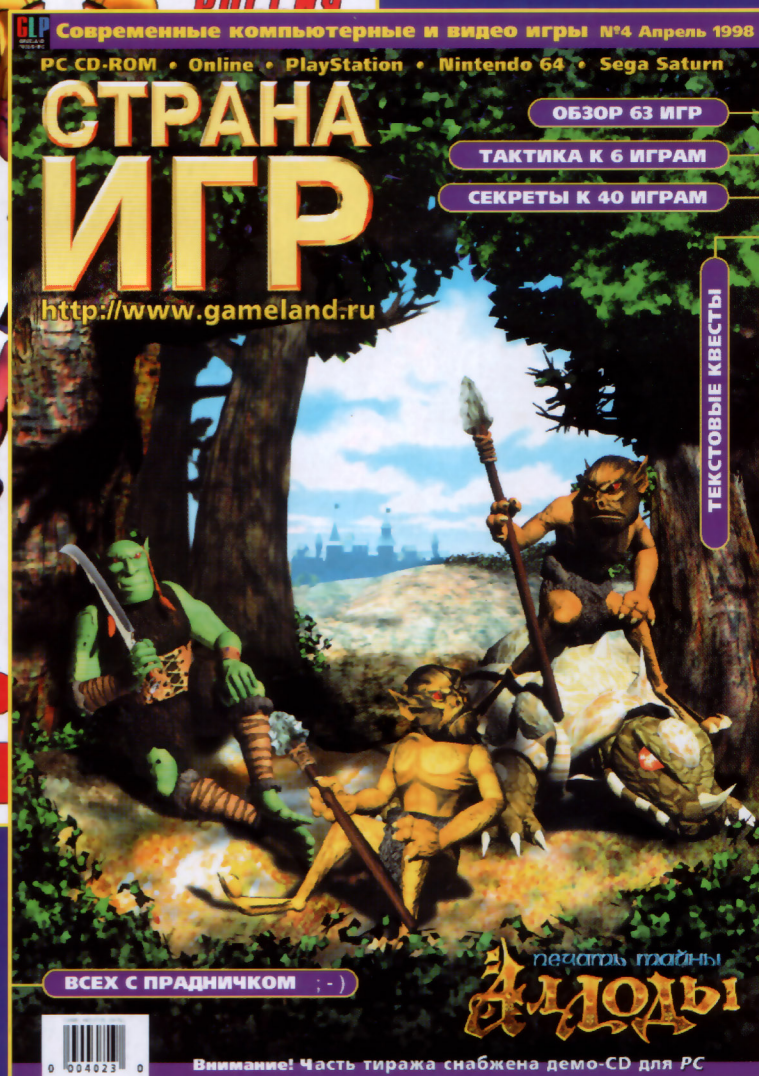
Наташа Царева (прислал
Царев Е.О.) г.Молодечно,
Минская обл., Белоруссия.



Вика Малышева



Прохождения:
Nightmare Creatures
Crash Bandicoot 2
M.D.K.
Colony Wars



GAMELAND

publishing



Журнал

«OFFICIAL PLAYSTATION»

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

Учредитель:

ИЧП «Агарун Компани»

Главный редактор:

Владислав Пискунов

Ответственный редактор:

Михаил Разумкин

Авторы:

Дмитрий Эстрин, Сергей Амирджанов,
Александр Грудзинский, Иван Напреенко,
Андрей Белкин, Борис Романов,
Данила Стрелков, Алексей Лига, Алексей
Ковалев

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:

Светлана Данилова, Сергей Лянге,
Леонид Андруцкий.

Корректор:

Екатерина Васильева

Для писем:

101000, Москва,
Главпочтамт а/я 652
«Official PlayStation»

Рекламная служба:

Тел.: 124-0402 Факс: 125-0211

Служба распространения:

Тел.: 288-3218

Web-Site:

www.gameland.ru

E-mail:

magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен

«Пранат Пре Пресс»

Тираж 30 000 экземпляров

Тираж CD 20 000 экземпляров

Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official Playstation», обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким-бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Отпечатано в типографии
компании ScanWeb (Финляндия)

OFFICIAL PLAYSTATION Magazine

Publisher — Gameland International, Inc.,

488 7th Ave 8G

New York, NY 10018

Phone: (212) 736-2717

Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland, ScanWeb Company

GT GRAN TURISMO™

РЕВОЛЮЦИОННОЕ КАЧЕСТВО!

Впервые! Инструкция на русском языке!



SONY



COMPUTER

PLAYSTATION

COMPUTER

PLAYSTATION

